

VYSOKÁ ŠKOLA BÁŇSKÁ – TECHNICKÁ UNIVERZITA OSTRAVA
EKONOMICKÁ FAKULTA

KATEDRA MANAGEMENTU

LARP produkt cestovního ruchu
LARP product of tourism

Student: David Račák
Vedoucí bakalářské práce: Ing. Štefanovová Zuzana, Ph.D.

Ostrava 2013

Zadání bakalářské práce

Student: **David Račák**

Studijní program: B6208 Ekonomika a management

Studijní obor: 6501R006 Ekonomika cestovního ruchu

Specializace: 02 Ekonomika cestovního ruchu

Téma: Larp produkt cestovního ruchu
Larp Product of Tourism

Zásady pro vypracování:

1. Úvod
 2. Definice pojmů a teorie cestovního ruchu
 3. Larp produkt cestovního ruchu
 4. Výzkumné šetření
 5. Závěr
- Seznam použité literatury
Seznam zkratk
Prohlášení o využití výsledků bakalářské práce
Seznam příloh
Přílohy

Seznam doporučené odborné literatury:

- MALEČEK, David a Jakub WEBERSHINKE. *Odras tváře českého larpu*. Praha: Prague by Night, 2009. ISBN 978-80-254-4564-8.
- ROASTED, Claus. *Talk larp: provocative writings from KP 2011*. Copenhagen: Rollespilsakademiet, 2011. ISBN 978-87-92507-05-1.
- VESELÝ, Lukáš. *Rozlety*. Brno: Tempus lidí, 2010. ISBN 987-80-254-6721-3.


Formální náležitosti a rozsah bakalářské práce stanoví pokyny pro vypracování zveřejněné na webových stránkách fakulty.


Vedoucí bakalářské práce: **Ing. Zuzana Stefanovová, Ph.D.**

Datum zadání: 23.11.2012

Datum odevzdání: 10.05.2013





Ing. Petra Horváthová, Ph.D.
vedoucí katedry


prof. Dr. Ing. Dana Dluhošová
děkanka fakulty

Prohlašuji, že jsem celou práci, včetně příloh, vypracoval samostatně, pod vedením
Ing. Stefanovová Zuzana, Ph.D., uvedl všechny použité literární a odborné zdroje a dodržoval
zásady vědecké etikety.

V Uherském Hradišti dne 26.4.2013


.....

Obsah:

1	ÚVOD.....	5
2	DEFINICE POJMŮ A TEORIE CESTOVNÍHO RUCHU	6
2.1	CESTOVNÍ RUCH.....	6
2.2	FORMY CESTOVNÍHO RUCHU	7
2.2.1	<i>Zážitkový cestovní ruch.....</i>	<i>7</i>
2.2.1.1	Historie zážitkového cestovního ruchu	8
2.2.1.2	Prvky zážitkového cestovního ruchu	8
2.2.1.3	Cílený zážitek	9
2.2.2	<i>Incentivní cestovní ruch.....</i>	<i>10</i>
2.3	LARP.....	10
2.3.1	<i>Definice LARPu.....</i>	<i>10</i>
2.3.2	<i>Základní prvky LARPu</i>	<i>11</i>
2.3.2.1	Hra	11
2.3.2.2	RPG	12
2.3.2.3	Organizátor (Gamemaster).....	12
2.3.2.4	Hráči (Players).....	12
2.3.2.5	Interakce (Interaction).....	13
2.3.2.6	Prostředí (Frame)	13
2.3.2.7	Motivace hráčů při LARPu	15
2.3.3	<i>LARP ve světě.....</i>	<i>15</i>
2.3.3.1	Historie LARPu ve světě.....	15
2.3.3.2	Začátky LARPu ve světě	17
2.3.4	<i>Severské LARPy (Nordic LARP).....</i>	<i>18</i>
2.3.4.1	Charakteristika Severských LARPů (Nordic LARP)	18
2.3.5	<i>LARP v České republice</i>	<i>19</i>
2.3.5.1	Historie LARPu v Česku	19
2.3.5.2	První LARPy v Česku.....	20
2.3.5.3	Rozvoj LARPu v Česku	21
2.3.6	<i>Dělení LARPů.....</i>	<i>22</i>
2.3.6.1	LARPy dle hlediska času.....	22
2.3.6.2	Věcné dělení LARPu.....	24
3	LARP PRODUKT CESTOVNÍHO RUCHU	27

3.1	PRVKY LARPU	27
3.1.1	<i>Sedm prvků LARPU</i>	27
3.1.2	<i>Využití prvků LARPU</i>	29
3.1.2.1	Švédské národní muzeum artefaktů	29
3.1.3	<i>LARP a vzdělání</i>	31
3.1.3.1	Zážitková pedagogika	32
3.1.3.2	Norská základní škola Runni, Hedmark	33
3.1.4	<i>Aktivní návštěvník</i>	34
3.1.4.1	Vývoj aktivního turismu	34
3.1.4.2	Specifika zážitkového cestovního ruchu	36
3.2	APLIKACE LARPU JAKO PRODUKTU CESTOVNÍHO RUCHU	38
3.2.1	<i>Princip transformace LARPU do zážitkového cestovního ruchu</i>	38
3.2.1.1	Postup transformace LARPU do zážitkového cestovního ruchu	38
4	VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ	42
4.1	DOTAZNÍK	42
4.1.1	<i>Cíl a výzkumné otázky</i>	42
4.1.2	<i>Výsledky výzkumu</i>	44
4.1.2.1	Identifikace respondentů	44
4.1.2.2	Poznatky o LARPU	47
4.1.2.3	LARP jako balíček cestovního ruchu	51
4.1.3	<i>Vyhodnocení dotazníkového šetření</i>	54
4.2	NÁVRHY A DOPORUČENÍ	56
4.2.1	<i>Silné stránky LARPU</i>	56
4.2.2	<i>Slabé stránky LARPU</i>	57
4.2.3	<i>Příležitosti LARPU</i>	58
5	ZÁVĚR	60
	SEZNAM OBRÁZKŮ A GRAFŮ	61
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	62
	PROHLÁŠENÍ O VYUŽITÍ VÝSLEDKŮ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE	65

1 Úvod

Cestovní ruch je dynamicky se rozvíjející odvětví, na které má vliv řada faktorů. Mezi základní pilíře cestovního ruchu patří silniční doprava, ubytování a stravování. Ovšem podnětem, aby účastník cestovního ruchu vůbec vycestoval, je atraktivita v cílové destinaci. Pod tímto pojmem se může skrývat řada věcí jako například historické stavby, kulturní události, edukační programy, či zařízení pro rekreaci. Novodobý cestovní ruch se snaží klientovi nabídnout něco více, než jen odborný výklad u významné pamětihodnosti nebo nudné texty v muzeích. V novodobém cestovním ruchu se často vyskytuje pojem aktivní návštěvník, který klientovi nabízí víc než nudné poslouchání textu. Nabízí klientovi rovnocennou roli, jakou má průvodce. Nabízí mu, aby se stal součástí svého poznání, aby sám vymýšlel a poznával věci v cílové destinaci. Díky tomu, že se návštěvník dostane do aktivní role si odnese daleko silnější zážitky, které ho mohou ovlivnit na celý život. Jedním z nástrojů, jak dostat návštěvníka do aktivní role je LARP.

Rovněž v moderním cestovním ruchu je kladen stále větší důraz na zážitky a přírodu. Z hlediska trvale udržitelného cestovního ruchu je to správné rozhodnutí, protože je šetrné k přírodě a životnímu prostředí. A právě pojmy příroda a zážitky jsou ukryty ve fenoménu zvaném „LARP“. Tato volnočasová aktivita nachází stále více nadšenců, kteří utíkají před stresem a hektickým životem do přírody.

S problematikou LARPU jsem se setkal před několika lety, kde mě nadchla myšlenka, že ožívají mé představy bitev z Tolkienových knih a herních konzolí. Postupem času jsem si k této volnočasové aktivitě vybudoval vztah, stejně jako řada mých vrstevníků po celém světě. Díky rozšíření Internetu se s LARPEm setkáváme stále častěji, avšak málokdo ví, co vše se pod tímto pojmem skrývá.

Cílem této práce je podívat se na tuto volnočasovou aktivitu, která baví stále více lidí, z blízka. Objasnit základní členění LARPU, jeho prvky, se kterými se setkáváme v zážitkovém cestovním ruchu, stejně jako v běžném životě, a distribuční kanály, které vedou ke konečným spotřebitelům. Pomocí dotazníkového šetření a metodou komparace zjistit, zda by se LARP, nebo alespoň některé jeho prvky, daly využít jako produkt cestovního ruchu a jak LARP využívají v zahraničí, zejména ve Skandinávských zemích.

2 Definice pojmů a teorie cestovního ruchu

2.1 Cestovní ruch

Definice cestovního ruchu je pro vymezení pojmů zcela nezbytná, avšak autoři různých publikací se často na stejné definici neshodnou.

Jedna z nejstarších definicí cestovního ruchu (tourism) pochází z roku 1910 od australského ekonoma Hermanna von Schullarda, který definoval cestovní ruch jako: „Celková suma operátorů, kteří se, hlavně z ekonomických důvodů, přímo zabývají příjezdem, pobytem a cestováním cizinců uvnitř i vně určitých oblastí, měst, regionů“ (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008, s. 11)

Během několika let prošel pojem cestovní ruch řadou změn. Palatková (2007) ve své knize *Destinační management a produkt cestovního ruchu* uvádí nejnovější definici, kterou vytvořila Světová organizace cestovního ruchu (UNWTO), která nám říká že: „Cestovní ruch je činnost osoby, která cestuje na přechodnou dobu mimo místo trvalého bydliště, a to na dobu kratší než je stanoveno, přičemž hlavní účel cesty je jiný než vykonávání výdělečné činnosti v navštíveném místě“ (Palatková 2007, s. 7)

Pokud se zaměříme na nové trendy v cestovním ruchu, zjistíme, že se objevují nové formy cestovního ruchu. Dle Petru (2007) jsou tyto převážně zaměřeny na trvale udržitelný rozvoj cestovního ruchu. Od roku 1989 se rapidně zvedl počet účastníků cestovního ruchu zejména díky pádu Berlínské zdi a uvolnění politické situace ve světě. Ve světě se stále více projevuje domácí cestovní ruch (až 90 % celkové světové poptávky) a lidé stále častěji cestují do přírody a na venkov odpočinout si od hektického a stresujícího města. To s sebou nese samozřejmě vyšší nároky na ubytování a stravování a podporuje zejména venkovský cestovní ruch. Do venkovského cestovního ruchu se zařazuje hippoturistiku, agroturistiku, ekoagroturistiku nebo ekoturistiku a jiné. Tyto formy cestovního ruchu jsou přínosné zejména z hlediska trvale udržitelného cestovního ruchu, který staví na možnosti současně uspokojovat potřeby účastníků cestovního ruchu i cílových destinací a zároveň chrání a zvyšuje tyto zdroje do budoucna. Často pozitivně přispívá životnímu prostředí nebo historickým památkám, které mohou být udržovány pro budoucí generace.

2.2 Formy cestovního ruchu

Cestovní ruch je dynamicky rozvíjejícím se odvětvím a s tím je rovněž spojen rozvoj různých forem cestovního ruchu. Petrá (2007) definuje, že mezi základní formy cestovního ruchu patří:

- rekreační cestovní ruch
- kulturně-poznávací cestovní ruch
- sportovně-turistický cestovní ruch
- lázeňsko-léčebný cestovní ruch

Jedná se však pouze o základní členění. V praxi se můžeme setkat s prolínáním těchto forem, nebo dokonce s formami cestovního ruchu, které bychom to tohoto dělení těžko zařazovali. Mezi další, tzv. specifické formy cestovního ruchu, patří:

- cestovní ruch mládeže
- seniorský cestovní ruch
- kongresový cestovní ruch
- incentivní cestovní ruch
- zážitkový cestovní ruch
- dobrodružný cestovní ruch a další

Bez nadsázky by se dalo říci, že se každý rok setkáme s novými formami cestovního ruchu. Nejedná se totiž o skutečnou klasifikaci, ale tvoří pouze obchodní, pracovní či propagační označení, která má pomoci potencionálnímu klientu se rozhodnout a zařadit si příslušné odvětví cestovního ruchu. V praxi se můžeme setkat i s tím, že pod stejným označením zájezdu cestovní kanceláře nalezneme nemalé odlišnosti, než má stejně označený zájezd konkurenční cestovní kanceláře.

2.2.1 Zážitkový cestovní ruch

Jednou ze specifických forem cestovního ruchu je rovněž zážitkový cestovní ruch. Pásková ho definuje jako: „Zážitkový cestovní ruch (dále jen ZCR) je forma cestovního ruchu, jejíž účastníci jsou motivováni vyhledáváním zážitků odlišných od všedního života, vzrušení. Má dva krajní přístupy – vyhledávání a prožívání sociálních kontaktů a kontaktů s přírodou a kulturním prostředím“ (Pásková 2002, s. 643)

„ZCR je jednoznačně osobním, subjektivním zážitkem. Nelze vytvořit produkt, který u turisty vyvolá 100 % požadovaný zážitek. Je však možné vytvořit základní podmínky pro rozvoj ZCR. ZCR je multi-senzorický, pozitivní a obsáhlý emotivní zážitek, který může

v příjemci zážitku vyvolat osobní pocit proměny“ (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008, s. 31)

2.2.1.1 Historie zážitkového cestovního ruchu

Mezi první náznaky zážitkového cestovního ruchu se zahrnuje období Středověku a Romantismu, kde převážně šlechta cestovala za dobrodružstvím a poznáním jiných kultur do světa. Často byly tyto cesty náboženského charakteru a směřovaly na svatá místa, jak se lze dočíst v cestopisu Kryštofa Haranta z Polžic a Bezdržic: Cesta z království českého do Benátek a Svaté země a zpět.

S rozvojem masového cestovního ruchu se pak můžeme setkat například s „Zážitkovou zákaznickou turistikou“, která má svou podstatu v marketingových znalostech. Vycházela z myšlenky, že pokud se zákazník blíže seznámí s výrobou, značkou a firemní filozofií podniku, pozná tento produkt podle specifických vlastností a kvality od ostatních produktů stejného druhu. Zvýší se tak jeho loajalita k výrobku a zároveň tím, že bude vyprávět o svých zážitcích, můžeme ovlivnit své okolí propagací výrobku a přimět je ke koupi výrobku. (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008)

2.2.1.2 Prvky zážitkového cestovního ruchu

Obr. 2.1 – Prvky zážitkového cestovního ruchu



Pomocí tohoto modelu je znázorněn perfektní produkt, ve kterém jsou vyznačeny všechny hlavní prvky zážitkového cestovního ruchu. Tento model pomáhá při analýze produktu zážitkové turistiky a zároveň ukazuje možnosti rozvoje produktu.

V základu této pyramidy je **Fyzickou úroveň**, která poukazuje na vzbuzení zájmu zákazníka. Tato základní úroveň je nutná k upoutání zákazníka a naplnění jeho očekávání z produktu, což vede k ochotě se účastnit. Velkou roli zde hraje marketing, který by měl být osobní a snažit se, v co nejširším spektru, vyvolat zájem zákazníka.

Další úroveň je **Motivační úroveň**. Na této úrovni zákazník produkt zkouší, vnímá jej přes smysly a ukládá si jej do podvědomí. Podstatné je vzbudit co možná nejvíce smyslů, aby byl zážitek opravdu silný a snadno zapamatovatelný. Pomocí smyslů zjišťujeme, kdo jsme, co děláme a jak se při tom cítíme. Důležité je, abychom se cítili při zážitku příjemně a bezpečně. Výjimku tvoří adrenalinové zážitky, kde je pocit určité dávky nebezpečí vyžadován.

Dalším stupněm je **Rozumová úroveň**. Za pomoci vědomí, spolupůsobení učení, přemýšlení a znalostí si vytváříme obraz o okolí a názor na něj. Pomáhá nám zhodnotit situaci a určit, zda se nám zážitek líbí či nikoliv. Dobrý produkt na této úrovni nabízí něco nového, možnost něčemu se naučit, něco si vyzkoušet nebo něčemu porozumět, a to ať už vědomě či nevědomě.

Na dalším stupni je zobrazena **Emocionální úroveň**. Jde vlastně o samotné prožívání zážitku pomocí pocitů. Tento stupeň je díky individualitě a jedinečnosti člověka velmi těžké odhadnout. Pokud dosáhnou předchozí fyzické a intelektuální stupně maximální úrovně, můžeme usuzovat kladnou emoční reakci. Zákazník bude mít radost, zábavu a potěšení z nově nabytých zkušeností a pocit úspěchu, což je pro jedince velmi významné.

Na špici se nachází **Mentální úroveň**. Kladná a silná emotivní reakce může vyvolat v člověku změnu. Silný prožitek může vést ke změně názoru, životního stylu nebo způsobu myšlení. Díky cílenému zážitku může zákazník získat nový koníček, změnit způsob myšlení, postoj k životu nebo najít smysl sebe sama. (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008)

2.2.1.3 Cílený zážitek

Cílený zážitek je oproti běžnému zážitku odlišný. Pokud jsou turistické zážitky ponechány náhodě, může být jejich užitek podstatně nižší než u zážitku cíleného. Turisté často využívají zboží a služby v běžném životě, aniž by od nich čekali vyšší význam. Pokud se správně prezentuje pohled na turistickou destinaci, může v turistech vyvolat daleko vyšší citlivost pro vizuální prvky krajiny, než kdyby se na stejné místo dívali sami jako v každodenním životě. Cílený zážitek není přirozený. Snaží se v zákazníkovi vyvolat pravé, předvídatelné a oceněné zážitky. Učí zákazníka jak tyto zážitky správně vnímat a díky odborné spolupráci má zákazník ze zážitku větší užitek, což zvedá hodnotu vyvolaného zážitku.

Základem pro cílený zážitek je za pomoci expertů vybudovat bezpečný uživatelsky přístupný a pochopitelný produkt, díky kterému se uživatel seznámí s aktivitou, která bude v ideálním případě působit na první tři úrovně vnímání – fyzickou, motivační a rozumovou. Poté je klientovi nabídnuto vyzkoušet si zážitek na vlastní kůži, čímž si spojí informace se zážitkem a nakonec je mu poskytnuto odborné vysvětlení zážitku, což vede k většímu procítění vyvolaného zážitku. Klient po takovéto zkušenosti zvýší svou loajalitu vůči výrobku, respektive službě a může se stát, že si k prezentované atraktivitě vytvoří dlouhodobější vztah až po osobní angažovanost v atraktivitě (hobby).

Zážitkový cestovní ruch vznikl původně jako marketingový nástroj ke zvýšení loajality klientů k prezentovanému produktu. (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008)

2.2.2 Incentivní cestovní ruch

Dle Orišky (2003), incentivní cestovní ruch patří do zvláštního segmentu kongresového cestovního ruchu již od sedmdesátých let minulého století. Pojem „incentiva“ je odvozen z latinského slova „incendere“, což by se dalo přeložit jako zapálit, podnítit nebo nadchnout. Tato forma cestovního ruchu má obrovský strategický význam pro firmy, protože zprostředkovává účastníkům zážitek s cílem motivovat pracovníky k vyšším pracovním výkonům, pomáhá k budování sociálních vazeb mezi zaměstnanci a k loajalitě zaměstnanců. Proto také bývá tato forma cestovního ruchu označována jako motivační nebo stimulační cestovní ruch.

2.3 LARP

2.3.1 Definice LARPu

LARP je volnočasová aktivita, která se ve světě stává fenoménem. Samotné slovo „LARP“ je vlastně akronym. Jeho význam zní: „Live Action Role Playing“, což by se dalo přeložit jako: „Hraní role naživo“.

Autority LARPové komunity ve Skandinávii definují LARP ve svém díle Dogma 99 jako „Setkání lidí, kteří prostřednictvím svých rolí, které jsou vzájemně propojeny, na sebe působí a ovlivňují se ve fiktivním světě“. (<http://fate.laiv.org/dogme99/en>)

Jak už název této aktivity napovídá. Jedná se o činnost, při které se ocitneme v uměle vytvořeném prostředí (např. historické bitvy, fantasy příběhu, politického převratu či na území určité lokality po katastrofické nehodě), kde se pomocí propracovaných kulís, kostýmů a fantazie hráčů utváří příběh, který píší všichni lidé v okolí. Použitím dialogů s ostatními

postavami nebo bojem měkčenými zbraněmi se snažíme dosáhnout svých cílů. Celou akci řídí několik organizátorů, kteří se v rolích rozličných postav snaží o rozpohybování děje a vysvětlení pravidel daného světa. Ve své podstatě by se dalo říci, že se jedná o „Divadlo bez diváků“, kde si můžeme zahrát na svého vysněného hrdinu nebo si vyzkoušet, co je v našich silách.

Takto by se velmi jednoduše dalo popsat, co to vlastně LARP je. Jenže jak už to tak bývá, celá pravda je trochu složitější. Podobně jako pojem „sport“ nelze popsat jen krátkou definicí, stejně tak LARP je ve své podstatě velmi rozsáhlý.

2.3.2 Základní prvky LARPU

2.3.2.1 Hra

Člověk je tvor společenský a provozuje řadu svých aktivit ve společnosti druhých lidí. Hlavní výsadou člověka je, že je to tvor, který si rád hraje. Hra je jednou ze specifických lidských aktivit. Je především výsadou člověka, který se s potěšením a s předstíranou vážností učí chovat v situacích, které si zvolí ve hře. Z historického hlediska je hra starší než člověk a než kultura. Čertík a Fišerová (2009, s. 71) ve své knize definují hru jako „dobrovolnou činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel. Hra má svůj cíl v sobě samé a je provázána pocitem napětí, radosti a vědomím jiného bytí, než je všední život.“

Dle Čertíka, nedílnou součástí hry je i motivace k aktivitě. „Motivace představuje souhrn vnitřních a vnějších podnětů vedoucích k účasti. „Motivace zahrnuje tzv. „tlakové faktory“ (únik ze všedního života, oddech) a tzv. „tahové faktory“, které se vztahují k místu a jeho atraktivitám. Pro každého člověka je hierarchie potřeb individuální a mění se v průběhu života a souvisí s životním stylem.

V řadě her se můžeme setkat s rolemi. Abychom je lépe pochopili, vysvětlíme si základní role, které nás v životě potkávají. Čertík a Fišerová (2009, s. 20) definují role jako: „očekávaný způsob vystupování a chování v určité sociální pozici, která vyžaduje respektování jistých společenských norem (psaných i nepsaných)“

Každý člověk hraje v podstatě tři druhy rolí:

- Základní je daná pohlavím a věkem
- Profesní je spojena s kvalifikací
- Role ve volném čase – rekreační

2.3.2.2 RPG

K LARPu se váže několik pojmů, které je třeba objasnit. Prvním z nich je RPG. Jedná se o další akronym, který v sobě ukrývá anglická slova: Role Playing Game, která by se dala přeložit jako: „Hra na hraní rolí“. Jedná se tedy o hru, ve které se dostaneme do role určitého hrdiny nebo postavy a snažíme se pomocí jeho schopností a dovedností dosáhnout určitého cíle. Tato hra může být počítačová, karetní nebo i hra naživo, jak je tomu právě u LARPu. I když nesmíme opomenout fakt, že LARP na svém počátku vycházel právě z karetních her jako je Dungeons & Dragons či počítačových nebo knižních předloh jako je například World of Warcraft nebo Lord of the rings. V LARPu dochází k interakci mezi hráči samotnými nebo mezi hráči a organizátory, v určitém pevně stanoveném prostředí.

Aby mohl LARP fungovat potřebuje dle Stenros a Hakkaralnen (2003) čtyři faktory:

- Organizátor
- Hráči
- Interakci
- Prostředí

2.3.2.3 Organizátor (Gamemaster)

Organizátor je osoba, která navrhuje prostředí, ve kterém se bude LARP uskutečňovat a určuje pravidla tohoto světa. Je zodpovědný za celý příběh LARPu a za jeho chod. Stará se o to, kde se LARP bude konat a jaké bude technické zázemí akce. Musí přitom myslet na to, aby místo konání akce odpovídalo prostředí, ve kterém se LARP bude odehrávat, a tak se snažit eliminovat všechny rušivé prvky. Například pro LARP s tématem poválečné katastrofy je místo s železným šrotem a starým elektrickým vedením více než vhodné, oproti tomu pro LARP ve fantasy prostředí už nikoliv. Dalším stěžejním bodem organizátora je vytvoření a vysvětlení pravidel herního světa. Jedná se o pravidla boje, dovedností a schopností postav, ale také o ekonomiku herního světa, kde je klíčové, aby hráči měli dostatečnou motivaci pro získání herní měny a možnosti, kde herní měnu utratit. Často spolu se sub-organizátory připravuje povolání, rasy a stěžejní role v LARPu, které většinou hrají zkušení hráči, a starají se tak o rozprůdění hry. Tito hráči bývají často nazýváni „Cizí postavy“ (CP) a v průběhu LARPu vystřídají i několik postav, dle toho co je zrovna pro příběh a chod LARPu zahrát.

2.3.2.4 Hráči (Players)

Každý hráč si před začátkem akce zvolí roli, kterou bude po dobu konání akce hrát. Hráč se, podobně jako tomu bývá v divadle, snaží hrát svou roli pomocí improvizace. Na

rozdíl od běžného divadla, zde jsou nemalé rozdíly. V divadle hrají většinou profesionální herci či ochotníci hru, kterou se rozhodnou nacvičit. Mají předem naučené texty a drží se daného scénáře. Podobně jako herci v divadle hrají i hráči LARPu své role. Tím mohou být čarodějové, lovci, alchymisté, rytíři nebo dokonce revizoři, mafiáni či starostové. Na rozdíl však od divadla tito hráči nemají předem určený scénář a děj, který bude následovat, záleží jen na nich, potažmo na jejich fantazii. Pokud bychom měli zařadit LARP k divadlu co nejbližší, mohli bychom říci, že se jedná o *commedia dell'arte*, neboli o žánr divadla ze 17. století, který vznikl v Itálii. Postavy hráčů přichází mezi sebou do styku ve větší či menší míře, podle toho jak zrovna potřebují služby jiných hráčů nebo jen podle toho, jak se jim chce s ostatními hráči komunikovat. Někdy se stane, že ve vzájemné interakci dojde k tomu, že hráčova postava, ať už dobrovolně nebo nedobrovolně, zemře. V takových případech se drží pevně stanovených instrukcí daného světa a vyhledá organizátora, který hráči určí novou roli, jakou bude na LARPu hrát.

2.3.2.5 Interakce (Interaction)

Klíčovým prvkem každého LARPu je interakce mezi hráči. Bez ní by ztratil LARP význam. V každém herním světě je předem stanovená hierarchie hráčů. Před začátkem každého LARPu je představena většina významných rolí, se kterými přijdou hráči do styku. Jako příklad můžeme uvést krále/starostu herního světa, velitele ozbrojené gardy, mistry různých oborů a další významné postavy pro děj LARPu. Hráči s těmito postavami, i mezi sebou navzájem, přicházejí do styku a snaží se tak dosáhnout svých cílů. Cíle hráčů mohou být rozličné, často se cílem hráče stává mít peníze a moc, nebo může chtít získat slávu, být čestný a bojovat proti zloduchům nebo i menší cíle jako oženit se s královou dcerou či užít si LARP, jak jen to půjde. Právě tyto cíle nejvíce motivují účastníky LARPu k činnosti. Správně vymyšlený svět by neměl hráče nějak zvlášť hráče omezovat a měl by umožnit hráči dosáhnout svých cílů. A právě touto snahou hráč ovlivňuje děj a jednání lidí kolem sebe a utváří tak příběh LARPu. Samotní organizátoři jen dávají podněty k činnosti lidí, a je jen na hráčích zda se rozhodnout něco dělat nebo si vymyslí vlastní cíle, které bude chtít dosáhnout.

2.3.2.6 Prostředí (Frame)

Dalším stěžejním bodem LARPu je prostředí. LARP je outdoorová i indoorová aktivita. Proto se s nimi můžeme setkat stejně dobře v lese, na louce, u jezera, stejně jako na hradě a jeho okolí, nebo jen v nějaké uzavřené místnosti. To co ale provází obě formy LARPu jsou kulisy a kostýmy. Téměř na každém LARPu se s nimi lze, ve větší nebo menší míře,

setkat. Kulisy někdy plní významnou část LARPU a doplňují příběh, který se v průběhu LARPU odehrává. Organizátor před zahájením akce vymyslí příběh i prostředí, ve kterém se LARP odehraje. V příběhu vytyčí významné body a role v LARPU, aby bylo patrné na jaké téma se LARP bude odehrávat, což bývá často rozhodující kritérium pro účast na LARPU. Dle tohoto prostředí se upraví kulisy a místo na kterém se LARP bude odehrávat, a zároveň si hráči dle daného tématu a postavy, kterou mají ztvárňovat, upraví svůj kostým. Mezi základní témata LARPU patří:

- Historický LARP
- Fantasy LARP
- Postapokaliptický LARP
- Military LARP
- Sci-fi LARP
- LARP z období totalismu
- Ostatní – rozličné LARPy dle knižních, počítačových či filmových předloh

Pokud je už znám příběh i prostředí LARPU, upraví se místo konání akce dle představ organizátora. Například jako hradby města může sloužit obyčejný provázek, ale rovněž se můžeme setkat i se skutečnou dřevěnou hradbou, která umocňuje hráčův zážitek a otvírá mu nové možnosti. Dále se můžeme setkat s historickými stany, korbely, loučemi a lucernami, různými maskami, kostýmy a doplňky, které pomáhají hráči lépe se vžít do své role a prostředí, ve kterém se nachází.

Stěžejním prvkem jsou kostýmy, které si hráči buď vyrábí zcela sami a jejich příprava jim někdy trvá i několik měsíců, nebo si celý kostým, či části kostýmů kupují ve specializovaných obchodech. U některých LARPů je kostým nezbytností pro účast – těžko se hráči vžijí do role rohánských jezdců, při bitvě pěti armád z Pána prstenů, pokud před nimi bude stát skřetí armáda v riflích a tričku s potiskem Adidas nebo obrázkem Hello Kitty. Oproti tomu na LARPU s tématem socialismus, si lehce vystačí hráči s obyčejným oblečením, co mají doma v šatníku, případně mohou sáhnout na půdu po starém oblečení a kostým je hned hotový.

LARP ve velké míře odlišuje od obyčejného divadla zbraněmi. Jistě se v divadle můžeme setkat s rekvizitami zbraní, ale jen zřídkakdy se těmito zbraněmi bojuje, a pokud taková situace nastane, bývá celá nacvičená. V LARPU se vyskytují rozličné druhy zbraní, nejčastěji to jsou různé druhy mečů a seker, výjimkou nejsou ani různé pavézy, halaparty, luky s šípy a kuše nebo airsoftové střelné zbraně. Jsou vyrobené z měkčích materiálů a

velký důraz je zde kladen na bezpečnost, u pokročilejších hráčů pak i na vzhled zbraně. Nejčastěji se při výrobě jedná o různé kombinace molitanu, miralonu, jekoru, koberce, kobercové pásky, ale i latexu, který zbráním dodává autentický vzhled.

2.3.2.7 Motivace hráčů při LARPu

Důležitým aspektem každého LARPu je docílit toho, aby se hráč bavil a nenudil. Toho lze dosáhnout pomocí motivace hráče. Motivovat hráče můžeme několika způsoby:

- 1) **Pomocí promyšleného zlepšování a vývoje postavy** – znatelné zlepšování a vývoj postavy přitahuje valnou většinu lidí. Začít jako nováček a končit jako mistr. Vypracovat se z pozice starosty vesnice na post královského místodržícího. Hráč by měl skrze postavu mít možnost něco dokázat. A i případný neúspěch by měl přinést aspoň zážitek.
- 2) **Pomocí propracovaného příběhu** – Další krok pro motivaci je dobrý příběh, který lze odhalovat a jehož je postava součástí. Hráč se chce na vývoji příběhu podílet. Tím se liší LARP od kina nebo divadla, kde děj nemůže divák nijak ovlivnit. Dále dobře funguje svěření odpovědnosti vůči něčemu, co hráč vezme za své. Ať už se jedná o velení jednotce nebo bezpečnost schovanky. Na hráče bude skrze postavu vyvíjen určitý tlak na hraní role, rozhodování a rychlé reakce, což si dotyčný užije nebo alespoň získá patřičný zážitek.
- 3) **Motivace výhrou** – Přesto, že to není příliš LARPové hledisko, dobrou motivací může být i výhra – dosáhnout konkrétního cíle jako první, porazit soupeře či konkurenta hráče povzbudí k činnosti.
- 4) **Pomocí sociálního hlediska** – motivace sociálním hlediskem bývá pomocí samotných spoluhráčů. Řada zkušených harcovníků si již stačila vytipovat lidi, s nimiž se jim dobře hraje a kteří pro ně znamenají výrazný LARPový zážitek. Zároveň je společnost osob motivuje k tomu, aby sami rozvíjeli svou postavu a účastnili se vytváření scén zajímavých pro ně i pro ostatní. (Lukačovicová 2012)

2.3.3 LARP ve světě

2.3.3.1 Historie LARPu ve světě

Pokud budeme hledat kořeny her na hrdiny označovaných jako Live Action Role Playing neboli LARP, musíme se vrátit víc jak o sto let zpět do Spojených států a Velké Británie do roku 1902. Na těchto dvou místech Zapletal (2010) popisuje mládežnické organizace, které začaly vznikat a ve kterých se poprvé užilo her na hrdiny.

V roce 1902 v USA dal vzniknout spisovatel Ernest Thompson Seton sdružení mládeže, které nazval The Woodcraft Indians. Jeho výchovný program velká hra na indiány, zaujal tehdejší děti, které se stejně jako indiáni, procvičovaly své dovednosti, skládaly zkoušky motivované indiánskými znalostmi, napodobovaly indiánské tance, oslovovaly se přezdívkami a každé léto se účastnily táborů, ve kterých stanovaly stejně jako indiáni v indiánských stanech zvaných teepee.

Po vzoru Ernesta Thompsona Setona začínají vznikat kmeny woodcraft. Sám Seton vydává pro mládež knihy Dva divoši a Svitek březové kůry, na kterých je velká hra na indiány popsána. Jeden z těchto výtisků se dostává do rukou anglickému generáli lordu Robertu Baden-Powellovi. Ten převzal myšlenku lesní moudrosti (woodcraft) a řadu her pro vznik nové chlapecké organizace. Motivací mu avšak nebyli indiánští chlapci, ale zvědové (scouts), které poznal, když velel v búrské válce v Jižní Africe. Tam mladí chlapci vykonávali výzvědné operace a plnili důležité úkoly, které pomáhaly rozhodnout výsledek bitvy. Po návratu do Anglie v roce 1907 zakládá novou chlapeckou organizaci Boy Scouts. Myšlenka vychovat z chlapců řádné občany a gentlemany se rychle uchytila nejen v Anglii. Vůdci středisek připravovali program pro děti do městského prostředí, stejně jako do přírody, přičemž hlavní myšlenku zde hrálo pedagogické poslání. Hlavní metodou skautské výchovy se stala hra.

Řadu her z této doby můžeme zařadit mezi první LARPy. V příručce Scouting Games můžeme nalézt řadu her, při nichž skupiny hráčů vystupují v různých rolích. Trvají sice jen hodinu až dvě, ale hráči se dostávají do rolí: pašeráků, pohraniční strážce, námořníků či pirátů, kteří přistáli u ostrova, kde žijí necivilizovaní domorodci. Baden-Powell v této knize popisuje i hry, při kterých hráči po něčem pátrají. Tyto hry nazval The Treasure Hunt neboli Pokladovky, pro které je typické tematické libreto nebo divadelní výstup, při kterém jsou hráči snadněji vtaženi do děje. Tento typ hry trvá zpravidla několik dní. Hráči se v průběhu dní vracejí od běžných povinností ke svým rolím a do hry, aby na konci putování našli nějakou formu pokladu.

Poslední kapitolu knihy Scouting Games nazval Baden-Powell Displays. Nikoho asi nepřekvapí informace, že Baden Powell rád hrával divadlo a to se značně promítlo i do her, které připravoval pro skauty. Hry v této kapitole popsané, mají v sobě zakotvený dramatický prvek. První z nich je hra Mercury, která popisuje plavbu loď Mercury a aktivity, kterými si námořníci krátili čas. Ovšem druhá část této hry je pro nás zajímavější. V této části hry vystoupí námořníci na pevninu v místech, kde je indiánský tábor. Hráči se rozdělí na dvě poloviny, kde jedni hrají námořníky a druzí indiány. Obě skupiny hráčů se spolu musí

domluvit, přičemž neznají jazyk toho druhého, poté dojde ke konfliktu a později uzavřou přátelství. Hráči si na této hře mohou představit, jak vypadalo objevování afrických domorodců v roli Livingstona a Stanleye. Kromě pravidel jsou zde popsány i dialogy.

2.3.3.2 Začátky LARPu ve světě

Přesto, že se může jevit mapování historie LARPu ve světě obtížné, nachází se v historii řada milníků, které dějiny LARPu nahrubo vytyčují. Prvním z těchto milníků je rok 1974 publikace hry *Dungeons & Dragons (D&D)* firmou Tactical Studies Rules (TSR). Tato hra má s hraním role jen málo společného a sama firma TSR uvádí tuto hru do kategorie válečných her. Při hře formou dialogů se řeší příběh, který vypráví Dungeon Master (DM), česky Pán Jeskyně (PJ). Hry založené na dialogu hráčů vznikaly i před touto hrou, avšak D&D oslovilo nejvíce hráčů.

Prvotní záměr hry D&D byl čistě válečný a omezoval se na pravidla fantastické středověké válečné hry. Tato koncepce hry hráče tolik nezaujala a firma TSR musel přijít s novou koncepcí hry. Nová koncepce stavěla jednotlivá dobrodružství na tom, že se skupina hráčů vpustí do podzemí, kde má za úkol sbírat poklady a zabíjet bestie. I tento posun hry nebyl zdárný, protože měl DM velkou moc nad osudy hráčů a rozhodoval o jejich životě a smrti. Koncept hry založený na souboji, hráče tolik nefascinoval. Hráči si přáli zažít se svou postavou zažít opravdové dobrodružství. V 80. letech firma TSR vyslyšela prosby hráčů a začíná vydávat nové modifikace s dobrodružstvími pro hráče. Ve světě se začíná objevovat hraní role u deskové hry, jak je známo dnes. Dungeon Masters začínají vytvářet své vlastní příběhy a hra D&D začíná mít čím dál více příznivců. Povídání příběhu již hráčům nestačí a chtějí své postavy žít v kostýmech „naživo“. Objevují se první pokusy o zorganizování hry naživo pomocí modelu D&D. První pokusy jsou bez pravidel, ale rozhodující slovo má stejně DM. (<http://wiki.larpy.cz/>)

O něco dříve než se první DM vydávají se skupinami hráčů do přírody, byla v USA v roce 1977 zaznamenána první LARPOvá skupina Dagorhir, která se zaměřovala především na fantasy bitvy. V USA se LARPy začaly stávat běžnou součástí amerických conů, což je setkání fanoušku sci-fi a fantasy. Roku 1982 byla založena na Harvardské univerzitě skupina Society for Interactive Literature, která vytvářela dramatické LARPy a byla předchůdce Live Action Roleplayers Association.

Ve Velké Británii je považován za první LARP Treasure Trap, který se odehrál v roce 1982 na hradě Peckforton a ovlivnil další následné britské LARPy. V Austrálii proběhl první LARP v roce 1983 a byl měl žánr science fiction světa. LARPy se začaly od této doby hojně

šířit a dnes jsou populární zejména v Severní Americe, Evropě, Rusku a Austrálii, kde komerční společnosti pořádají velké LARPy pro tisíce účastníků. Vydávají se knižní publikace, časopisy a články o LARPu a vznikají specializované obchody prodávající fantasy a historické kostýmy zbraně a vybavení. (<http://en.wikipedia.org/>)

Je nutno dodat, že z důvodu nedostatku zdrojů zabývajících se historií a vývojem LARPu, bylo nutné pro zpracování této kapitoly užít informace z Internetové stránky anglické Wikipedie.

2.3.4 Severské LARPy (Nordic LARP)

Skandinávské země jsou si velmi blízké, a to platilo i před vstupem do Evropské unie, která země ještě více provázala. Mezi Skandinávské země patří: Norsko, Finsko, Švédsko, Dánsko, Island, Grónsko a blízké ostrovy. Tyto země jsou spojeny kulturou, geograficky, historií a politikou. Podobná mentalita lidí napomáhá rovnoměrnému rozvoji LARPu napříč státy. V poslední době narůstá na scéně „Nordic LARP“ propojení i s Ruskem a Estonskem. Stejně jako tomu je v Česku, neexistuje ani ve Skandinávii relevantní studie, která by dokumentovala, kolik lidí se věnuje LARPu. Ovšem na rozdíl od Česka, se LARP ve Skandinávii těší velké oblibě a je běžně rozšířen ve školách, muzeích a na táborech. Popularita LARPu roste, a tak švédští žurnalisté vytvořili termín „LARP-like“ píší články o příznivcích LARPu. Finská televize natáčí stále nové dokumenty o fantasy LARPařích a norský profesor divadelní fakulty ukončuje svůj kurz zmínkou o LARPu jako „novém divadlu“. (Fatland 2005)

2.3.4.1 Charakteristika Severských LARPů (Nordic LARP)

LARPy se začaly odehrávat v severských zemích už od začátku 80. let, ale až začátkem 90. let můžeme mluvit o společné komunitě LARPařů. Jakmile se v zemích rozvinuly různé styly LARPů, začala také potřeba vyměňovat si zkušenosti, znalosti a zážitky. Jakmile proběhla první konference Knetepunkt, integrace severské LARPové scény nabrala rychlý spád. Svou roli v tom hrála i jistá podobnost stylu LARPu v těchto zemích. Základní rysy jsou:

- 1) **Propracované kulisy** – Severské LARP kladou velký důraz na pozadí LARPu. Na místě, kde se má LARP odehrávat se staví historické vesnice a profesionální divadelní umělci dotvářejí konečný design pozadí.
- 2) **Kostýmy** – Stejně velkou snahu věnují LARPaři i svým kostýmům. Někdy stráví celé měsíce výrobou kostýmu, který použijí jen pár dní na LARPu.

- 3) **Minimální herní pravidla** – Severské LARPy jsou typické minimálním zásahem pravidel do hry. Vystačí si pouze s minimálními pravidly pro chod celého LARPu. Spoléhají přitom na „Systém cti“. Raději si navzájem důvěřují než, aby museli vytvářet složitá pravidla, ve kterých by popisovali různé herní dovednosti či kouzla.
- 4) **Málo soubojů** – Přednost před bojem má řešení hlavolamů, diplomatické intriky a události jako svatby, pohřby a další běžné činnosti ve vesnici. Atmosféra na LARPu je pro hráče daleko důležitější než samotné souboje. Hráči mají většinou autenticky vypadající latexové zbraně, ale jen zřídka je používají.
- 5) **Nepřetržité hraní role** – Většina severských LARPů očekává nepřetržité hraní role až do konce hry bez „mimo herní“ komunikace. To znamená, že se hra hraje nepřetržitě, 24 hodin vkuse a debaty o „neherních“ věcech jsou zakázány organizátory a nepodporují je ani samotní hráči LARPu.
- 6) **Žánr** – Nejrozšířenější jsou fantasy LARPy, často inspirované Tolkienem. Ovšem v dnešní době se lze potkat s řadou dalších podání fantasy světa s různými pravidly. Na druhém místě jsou historické LARPy, často inspirované určitou epochou dějin na určeném území. (Fatland 2005)

2.3.5 LARP v České republice

2.3.5.1 Historie LARPu v Česku

V roce 1912 se skauting dostal i Čech, kde profesor Antonín Benjamín Svojsík spojil myšlenky Setona a Baden-Powella a v díle Základy junáctví položil základní kameny českého skautingu. Díky velkému potenciálu nalákal skauting mnoho tehdejších dětí, které měly dostatek času, a mohl tak vzniknout prostor pro tvoření nejrůznějších her vzdělávacího charakteru, které měly dlouhodobý, etapový či úsekový ráz. První veleúspěšnou hru tohoto typu popsal Jaroslav Foglar, ve své knize Hoši od Bobří řeky. Nepochybně se inspiroval Setonovou knihou Dva divoši. Tato kniha se stala nesmírným motivačním materiálem a v průběhu následujících pětasedmdesáti let ji hrálo bezmála statisíce mladých lidí nejen ze skautského prostředí, ale díky podrobnému návodu v knize si tuto hru mohl zahrát kdokoli, koho nadchla.

Před druhou světovou válkou sehrál Foglar se svým skautským oddílem dlouhodobou hru, která inspirovala řadu vedoucích, s názvem Alvarez. Během druhé světové války byly všechny mládežnické organizace rozpuštěny, avšak s koncem druhé světové války začínají vycházet časopisy Junák a Vpřed, ve kterých se objevuje popis Foglarovi hry Alvarez. Po

Alvarezovi začínají vznikat stovky až tisíce etapových her na rozličná témata, přičemž jako předloha slouží obyčejně nějaká kniha. (Zapletal 2010)

2.3.5.2 První LARPy v Česku

S pádem železné opony se otvírají nové možnosti, informace a ideologie. Spolu s nimi se do Česka dostává i myšlenka uspořádat týdenní LARP. Bašta (2008) popisuje první generaci organizátorů LARPu, která vyrostla v komunistické ideologii, a tak začátky organizování LARPů nebyly jednoduché. Hledají se nové cesty, možnosti a čerpá se z knih, které se nějakou formou dlouhodobých her zabývají. I přes trnitou počáteční cestu jsou organizátoři motivováni fenoménem hraní her s určitou rolí. Knihy hráli velkou roli, při motivaci organizátorů. Jako příklad si můžeme uvést: řecké báje, mayovky, vernerovky a v roce 1978 i první překlad Hobita od J. R. R. Tolkiena. Nutno podotknout, že komunistická kritika nemělo toto dílo příliš v lásce, kvůli tomu, že profesor umístil říši zla ve světě na východ. Důležitou roli sehrála v budování organizátorů a hráčů, co byli nadšeni pro hru na hrdiny, televize. Seriály jako Robin Hood a Zaklínač podněcovali fantazii a touhu stát se hrdinou. Řada prvních organizátorů prošla letními tábory s celotáborovými či etapovými hrami a měli možnost vést oddíl nebo jen pomáhali při organizaci celotáborových her, což jim přineslo patřičnou výhodu a zkušenost při budoucím tvoření LARPů. S koncem Sametové revoluce přichází do Česka i zcela nové hry jako je například Dračí doupě, díky kterému si mohou hráči zahrát svého vysněného hrdinu se skupinou přátel v pohodlí domova a přitom se díky fantazii dostanou do rozličných světů.

Postupem času vzniká čím dál více srazů nadšenců pro fantasy, kde se konají různé přednášky, povídá se a hrají se různé fantasy hry, jako třeba karetní sběratelská hra Magic. Některým hráčům pouhé povídání nestačí, a tak se začínají pořádat víkendovky, ve kterých hráči bojují pomocí dřevěných zbraní. Po vzoru bitev pořádaných historickými šermíři vznikají první „dřevěné“ bitvy, motivované konkrétní událostí. Pravděpodobně nejstarší fantasy bitva byla Bitva pěti armád z Pána prstenů. V těchto bitvách už se v boji začíná projevovat hraní rolí. Hraní postav se uplatnilo v tzv. „družinovkách“, které byly uspořádány pro známé kamarády.

První pokus o uspořádání RPG hry v terénu proběhl v létě roku 1992 v Moravském krasu a byl z velké části inspirován hrou Dračí doupě. To se projevilo nejen na povolání hrdinů a jejich dovednostech, ale i na soubojovém systému, který nepočítal s fyzickým použitím zbraní a výsledky bojů se určovaly pomocí hodu kostkou stejně jako v původní hře. O rok později v roce 1993 byla tato hra zopakována v údolí řeky Oslavy. Pravidla byly opět

zkopírovány z hry Dračí doupě, ale při soubojích se již uplatňovaly dřevěné meče, což hráči velmi ocenili. V následujících letech se pilovala pravidla hry, která byla pro hru v terénu často příliš složitá a nejednoznačná. Získané zkušenosti daly vzniknout v roce 1996 hře na Cimburku nazvané Krystaly. Prostředí hradu uprostřed lesů se ukázalo natolik silné, že přimělo organizátory k myšlence simulovat prostředí světa tak, aby každá postava mohla jednat zcela podle své vůle, bez předem nadiktované linie příběhu.

2.3.5.3 Rozvoj LARPu v Česku

Mezi prvními průkopníky novodobého LARPu s komplexnějšími pravidly, který se nezaměřuje jen na boj, byla Fraška. Fraška se odehrála se v roce 1997 na hradě Cimburk a trvala deset dní. Během této doby se Fraška zasloužila o několik prvenství a po jejím vzoru se inspirovali i další hry tohoto žánru. Mezi zmíněná prvenství lze například zařadit rozsáhlou knihovnu, která obsahovala veškeré dějové linie a členitou historii herního světa a rozličné druhy ras a jejich maskování, které obohatily hru. Typický pro každou rasu nebyl jen vzhled, ale rovněž i slang a chování. Samozřejmě i zde by se našla negativa způsobená nezkušeností a nedostatečným technickým zázemím, což bylo před rozmachem počítačů a tiskáren v každé domácnosti pochopitelné. (Bašta 2008)

S rozvojem Internetu dochází i k většímu rozvoji LARPové komunity. Od roku 2000 je komunikace mezi hráči LARPu výrazně zjednodušena díky komunikačním stránkám a aplikacím. S nárůstem hráčů vzniká i potřeba ustálit pravidla pro boj na LARPech a potřeba sdružovat se ve skupinách, kde hráči nachází zázemí a pomoc při výrobě vybavení, ale i trénování soubojů. Mezi první organizace zabývající se LARPem lze zařadit: Fantasy asociace – FAS, která působila na Moravě a Asociace Fantasy – ASF, která dodnes působí v Čechách. Obě tyto organizace daly vzniknout pravidlům pro boj a dalším mezníkům v LARPu, čímž pomohly řadě organizátorů při budování pravidel, ale i hráčům, kterým zjednodušily pochopení pravidel na LARPech, které často odkazovaly na některé stanovy v těchto organizacích.

Začátkem nového tisíciletí dochází k masivnímu nárůstu počtu LARPů v přírodě. Většina z těchto LARPů je ve fantasy prostředí, ale postupem času se začínají objevovat i jiné žánry LARPů. Jako prostředí se začíná užívat i „Svět temnoty“ a postapokalyptické prostředí. Pro tyto prostředí již nestačí jen příroda nebo omezené prostory budov, a tak se začíná objevovat nový fenomén zvaný „Městský LARP“. Tento LARP využívá rozlehlost a členitost měst k plnění nejrůznějších úkolů, kde samotné město slouží jako kulisa LARPu. (<http://moravianlarp.cz>)

V posledních letech začala vznikat řada LARPOVÝCH organizací a komunit, které nebo zabývají se LARPOVOU tematikou nebo pořádáním LARPŮ. Mezi největší organizace se řadí již zmíněná ASF Asociace Fantasy, o. s., která působí především v Čechách a organizace Court of Moravia, o. s. a Moravian LARP, o. s., působící převážně na Moravě. Všechny tyto organizace se snaží především o podporu organizátorů LARPu (finančně, právně, materiálně) vytváření LARPŮ, rozvoj hráčů LARPu a podporu informační základny LARPu. Na našem území se v dnešní době odehrává široké spektrum LARPŮ, ve kterém si může každý zájemce o LARP najít svůj „šálek čaje“. (<http://www.larp.cz>)

2.3.6 Dělení LARPŮ

2.3.6.1 LARPy dle hlediska času

Holendová (2009, s. 25) rozděluje LARPy do několika časových kategorií, které mají společné vlastnosti. Protože jsou LARPy různorodé, může se stát, že některé LARPy nebudou do tohoto dělení zapadat, ale pro naši orientaci to postačí.

1) Komorní LARPy – trvají zpravidla několik hodin a jsou velmi intenzivní.

U komorních LARPŮ se předpokládá, že hra bude trvat nepřetržitě celou dobu akce, bez tzv. „vypadávání“. To znamená, že hráč hraje čistě svou postavu, za kterou se registroval a mluví, jedná a rozhoduje dle toho, co ví o své postavě a pocitů jaké v dané chvíli cítí. Tento druh LARPu bývá zpravidla směřován k prožitkovému hraní a dramatickým prvkům ve hře. Jako příklad si můžeme uvést LARPvíkendy. Hra bývá umístěna do menšího prostoru zpravidla jedné místnosti, protože pro děj a funkčnost hry nebývá žádoucí velké prostory a přesuny na jiná místa, stejně jako vyhledávání ostatních postav. Můžeme se setkat i s komorními LARPy ve více místnostech, přesto místo konání nepřesahuje jednu budovu. Kvůli důrazu na prožitek a menším prostorům, bývá tento typ akce omezen i co do počtu lidí, kterých bývá obvykle pár desítek. Dokonce i na větších akcích tohoto typu, počet hráčů nepřekračuje nijak výrazně 50 lidí. Na komorních LARPech s menším počtem hráčů bývá typické hluboké propojení na základě osobních vztahů. Organizátoři často důsledně vytvářejí každou postavu s její historií a rovněž vztahy s lidmi v okolí. U většího počtu hráčů je ponechána tvorba postavy na samotných hráčích a jistou roli zde hraje náhoda. Hráčům je poskytnuta určitá forma rámce, dle kterého vytváří svou vlastní postavu, se kterou se ztotožní. V těchto případech je daleko více potřeba propracovaná dějová linie, která hráčům dá podnět k činnosti. Zatímco u komorního LARPu s menším

počtem hráčů postačí k činnosti samotné propracované vztahy postav, případně nějaký konflikt či téma, které mají vyřešit. Komorní LARPy jsou vhodné jen pro určité hráče, kvůli důslednému hraní role bez přestávky. Na druhou stranu jsou časově a prostorově nejvíce flexibilní, což může být pro některé lidi s nedostatkem volného času klíčové.

- 2) **Víkendový LARP** – akce trvající zpravidla více jak 10 hodin, nejdéle však víkend. V Česku nejvíce žánr LARPu je takzvaný „Outdoor LARP“ neboli LARP typu „Svět“. Nejčastěji se tento druh LARPu odehrává víkend či prodloužený víkend. Důležitým aspektem se poté stává, zda LARP probíhá nepřetržitě 24 hodin nebo jsou určeny ve hře pauzy přes noc, v některých případech přes den. Na LARPové scéně se setkáváme s oběma typy LARPu. Upírské LARPy ze své podstaty často vyžadují hrát celou noc a den je pro hráče odpočinkový, než začne zase noc. Nemusí se ovšem jednat jen o noční LARPy. Některé LARPy často vyžadují, aby byl hráč připravený a odpočínutý pro další intenzivní děj a tak se hra přes noc ukončuje. Při těchto hrách je typické, že se hráči snaží věnovat veškerý svůj hře a omezují se pouze na činnosti nezbytně nutné k životu. Dalo by se říci, že LARP, kdy je herní doba přerušována je pak daleko intenzivnější, než v případě, kdy hra běží nepřetržitě. LARP, který běží nepřetržitě ovšem otvírá organizátorům nové možnosti a hráčům pestřejší zážitky. V tomto případě je samotný spánek součástí hry a herní noc umožňuje hráčům domlouvat noční přepady, domlouvat herní taktiku se svými spojenci na další den, zúčastnit se nočních úkolů s nezapomenutelnou atmosférou nebo jen povyprávět zážitky ze dne u püllitru piva. Možnost hrát neustále nutí hráče přemýšlet nad svou postavou a tím co říká a jaké to může mít důsledky pro její další činnosti ve hře. Takže by se dalo říci, že se pak hráč s postavou více ztotožní. LARPy víkendového formátu dávají méně prostoru pro dramatické prvky a intenzivnější prožitky, na druhou stranu poskytují více prostoru pro odvíjení příběhu a vztahů mezi postavami v širším časovém spektru. Proto by se tento druh LARPu dal označit jako kompromis mezi dramatickým hraním, prožitkem i příběhem. Při tak dlouhém časovém úseku se snižuje náročnost na setrvání v roli po celou dobu konání akce a i ti nejlepší hráči při dobré vůli vypadávají z postavy a vedou neherní rozhovory, což může snižovat prožitek ze hry ostatním hráčům. Snahou je co nejvíce omezit neherní rozhovory hráčů, protože vypadávání z role bývá často nakažlivé a ztěžuje ostatním hráčům zachovat si svou roli. Úplně zabránit tomu nelze, a proto se na některých akcích můžeme setkat s neherními zónami, aby se co nejvíce omezil styk s ostatními hráči

3) **Dlouhodobý LARP** – doba akce přesahuje jeden víkend. Akce tohoto typu jsou velmi podobné již výše popsaným víkendovým LARPům. Největší rozdíl zde hraje doba trvání akce a intenzita hraní, která je s tím spojena. Podle náročnosti a intenzity LARPu, tyto akce pak dělíme na:

- **intenzivní** – hráči hrají nepřetržitě celou dobu. Tento typ LARPu se často koná v době prázdnin, kdy má co nejvíce hráčů volno a minimum povinností nebo si pracující berou dovolenou, protože hra neumožňuje současně s hrou stíhat i další povinnosti. Maximální doba tohoto LARPu často nepřekračuje týden, aby se hráči mohli po tuto dobu uvolnit ze svých povinností.
- **průběžné** – LARP se hraje ve volném čase a prolíná se běžným životem a povinnostmi. Není tak časově náročný, protože hráči mohou v jeho průběhu vykonávat své povinnosti a hrát ve svém volném čase nebo pár vymezených hodin za den. Typické pro tento typ LARPu je veliké zaměření na příběh, který může být díky dlouhým časovým prodlevám náročný a rozvinutý. Díky široké herní době je dán větší prostor k rozvoji vztahu mezi postavami, naopak prožitek z této hry je nižší a hraní role se omezuje na klíčové scény hry. Maximální doba není stanovena a můžeme setkat i s LARPy, co trvají i přes měsíc.

2.3.6.2 Věcné dělení LARPu

LARPy mohou mít různou podobu a různá specifika. V praxi se můžeme setkat s řadou názvů a diferenciací prvků LARPu a bez nadsázky by se dalo říci, že každým rokem vznikají nové formy LARPu. Přesto se v LARPovém prostředí můžeme setkat několika typy LARPu, které se využívají nejvíce. Pár z nich jsme si již nastínili v rozdělení LARPu podle času.

1) **Komorní LARP** – Jedná se o LARP, kde hraje velkou roli dramatický prvek. Tyto akce jsou jasně časově a prostorově omezené. Počet hráčů se pohybuje nejčastěji v řádu desítek lidí. Postavy připravují z velké části organizátoři, a tak vzniká omezený prostor pro rozvoj postavy hráčem. Děj je dopředu orámován a sleduje předem určený scénář a zápletky jsou od počátku zřejmé. Hráči reagují na podněty navozené organizátory a na okolní dění. Hra samotná je zaměřená na interakce hráčů mezi sebou a na řešení konfliktní situace. Prostředí je většinou využíváno okrajově a dotváří atmosféru. (<http://www.pilirionos.org>)

- 2) **Outdoor LARP** – LARPy tohoto typu se snaží simulovat chod a pravidla vymyšleného prostředí (světa), které bývá většinou velmi precizně zpracováno. Každý takový svět je rozpracován na velkém množství úrovní, tak, aby si hráči mohli najít oblast svého zájmu. Typickou stránkou každého světa jsou rozsáhlá pravidla a herní legendy. S tím jsou samozřejmě spojeny vysoké nároky na organizátory a částečně i na hráče, kteří se snaží svou postavu vhodně zařadit do herního světa. Na druhou stranu propracovaný svět otvírá hráči hned několik možností rozvoje postavy, a tak se může v průběhu odchýlit od svého původního záměru a změnit operativně cíle postavy, pokud se situace jeho postavy změní. Většinu Outdoor LARPů tvoří fantasy světy, ale i zde je důležitý historický aspekt, který napomáhá hráči orientovat se v tomto světě. Dle historického období, ve kterém je LARP zasazen, si pak hráč může připravit vybavení a zjistit si o tomto období věcné informace, které může v LARPu využít. Outdoor LARPy tvoří z převážné části kompromis mezi velkým důrazem na hraní role a řešením konfliktu pomocí měkkých zbraní. Často se tak stane, že hráč může, dle svého zájmu, bojovat převážnou část LARPu, stejně tak, se může fyzickému konfliktu zcela vyhnout. Outdoor LARPy se rozvíjí dvěma směry. Prvním z nich je velký důraz na pravidla, která bývají velice obsáhlá, aby mohla řešit většinu situací, které mohou nastat. Dávají hráči možnost uskutečnit vše, co si lze přečíst ve fantasy literatuře nebo vidět ve filmu, což může zpomalovat tempo hry, protože jsou nutné pauzy na vysvětlení toho, co se přihodilo. Jako příklad lze uvést kouzlení, jehož forma bývá problémem na každém LARPu. Druhý směr zakládá na myšlence minimálních pravidel a co největšího prostoru pro hraní role. Zde jsou rozhodujícím faktorem pro řešení konfliktu skutečné dovednosti hráče v boji, obchodování, rétorice a jiné. V tomto směru je dán hráči větší prostor pro jeho fantazii a vynalézavost. (<http://www.pilirionos.org>)
- 3) **LARP-bitva** – „Jedná se o druh bojové simulace, která je založená na realističnosti boje a maximálním herním prožitku.“ (Vojáček 2011, s. 67) LARP-bitva užívá dramatickou část převážně k tvorbě prostředí bitvy a při klíčových událostech dané bitvy. Další hraní role je zde omezeno na konflikt mezi dvěma a více stranami, na uzavírání a porušování dohod a při konfrontaci mezi hráči. Při tomto druhu LARPu není dáno tolik prostoru smlouvání, dohodám a intrikaření, i když i zde mají své místo, místo toho má hra více akční prvek bitvy a hráči se snaží dosáhnout svého cíle pomocí fyzického nátlaku měkkými zbraněmi. Jelikož se tento typ hry zakládá na střetu mezi hráči, platí zde určitá opatření. Podmínkou účasti na této akci často bývá helma

s prošívanicí a dále další ochranné prvky dle vlastního uvážení jako například kožená zbroj, kroužková zbroj, vycpávková zbroj, části plátové zbroje a další. Veškeré vybavení musí být co nejlépe zpracované a autentické, dle typu akce, aby se dosáhlo maximálního herního prožitku. Příběh na tomto druhu LARPu dodává kulisu, prostředí a potřebnou atmosféru hře. Příběh bývá otevřený a o jeho konci rozhoduje snaha, zkušenost a taktika hráčů. Nedílnou součástí bývají propracované kulisy, které zpestřují a vymezují jednotlivé střety a samotný děj LARPu. Kulisy často nabývají reálné podoby, a hráči si tak mohou vyzkoušet boj v soutěskách, proti hradbám nebo v nejrůznějším prostředí. (Vojáček 2011)

- 4) **Městský LARP** – Do této kategorie spadá celé spektrum her odehrávajících se v odlišných světech, časech a využívajících rozličné mechanismy. Společným prvkem těchto her je prostředí města, kde se LARP odehrává. Město je součástí herního světa, nemusí být omezen herní prostor, ale bývají v něm vymezeny určité herní lokace – organizátory zařízené prostory, kde se odehrává část děje nebo je zde zřízena nějaká forma základny či noclehu. Doba trvání akce je od několika hodin až po měsíce. V případě déle trvajících her, se hra prolíná s běžným životem a povinnostmi. (<http://www.pilirionos.org>)
- 5) **Situační LARP / situační hra** – Tento typ hry se v mnohém podobá komornímu LARPu. Má převážně kratší časový formát v rozsahu od několika hodin až po jeden den. Počet hráčů není pevně určen, ale ve většině případů se pohybuje v rozmezí 20 až 40 hráčů. Postavy jsou předem připravené pouze z části a je dán prostor pro osobní intervenci hráče. Situační LARP není omezen malým prostorem a většinou se odehrává na větším prostoru, než je tomu u komorního LARPu. Ohniskem situačního LARPu je navození konkrétních situací s autentickou atmosférou. Organizátor se snaží o cílené navození konkrétních pocitů v hráčích. (<http://www.pilirionos.org>)
- 6) **LARP tábor** – jak už název napovídá, jedná se o tábor, ve kterém se hraje vícedenní LARP. LARP tábor trvá zpravidla více jak týden, v některých případech až celý měsíc. Hráči na tomto typu LARPu mají velkou možnost rozvinout svou postavu. Přesto časová náročnost neumožňuje nepřetržité hraní role a hráči mají stanovené pauzy, ve kterých vykonávají každodenní povinnosti.
- 7) **Družinovka** – základní prvek tohoto druhu LARPu je pohyb hráčů. Příběh LARPu se odehrává ve skupině po předem určené trase, přičemž na hráče čekají plánované zastavení s plněním úkolů a řešením konfliktů. Mezi nejčastější úkoly patří různé hádanky a hlavolamy, ale také různé cizí postavy a konfrontace mezi nimi. Při této

formě LARPu mají organizátoři podstatnou výhodu při organizování LARPu, protože mají jednání hráčů a dramaturgii příběhu pevně pod kontrolou. Na druhou stranu je pro hráče hra příliš jednotvárná a nutí je zůstat ve skupině. Hráči nemají dostatek prostoru pro seberealizaci a často musí myslet skupinově.

- 8) **Společenská událost** – v duchu LARPu se může konat i společenská událost. Zpravidla to bývají různé formy plesů. Mohou sloužit jako prostředí pro komorní LARP nebo je zde volná zábava v kostýmech. Program bývá zaměřen tematicky na účastníky akce.
- 9) **Turnaj/soutěž klání**
- 10) **Konference/ workshop**

3 LARP produkt cestovního ruchu

3.1 Prvky LARPu

Na konferenci Knutepunkt 2001 Morten Gade (2001) zmínil sedm prvků dánského LARPu, který by měl obsahovat každý LARP. Nejedná se zcela o vyčerpávající seznam, avšak díky těmto prvkům je možné blíže pochopit přirozený smysl LARPu, důvod proč hráči tento trend vyhledávají a jeho potenciál.

3.1.1 Sedm prvků LARPu

1) **Adrenalin (Adrenaline)**

LARP dává hráčům nemalou dávku adrenalinu, která je motivuje k další činnosti. Adrenalin v tomto smyslu není myšlen jen jako pocit nebezpečí a rozprouzení krve v žilách. Adrenalin pomáhá hráčům dostat se do herního světa, ve kterém se jejich postava právě nachází. Mít obavu o svou postavu, což má za následek, že si hráč uvědomuje všechny přímé i nepřímé rizika, se kterými se jeho postava může setkat a snaží se jim buď vyhnout, nebo je naopak vyhledává, to už záleží na hráči samotném. LARPy zaměřené na bitvu, kde je pocit nebezpečí a vzrušení ze hry velmi vysoký, a tím pádem i adrenalin, patří nejen u nás mezi nejrozšířenější. Otázkou zůstává, zda je to kvůli vysokému adrenalinu, kterému jsou hráči vystavováni, nebo kvůli nenáročné organizaci bitev oproti vícedenním LARPům.

2) **Zábava/Humor (Fun)**

Tento prvek je asi nejvíce sporný na každém LARPu. Pokud není naším cílem, aby byl LARP postaven celý na humoru, je velice těžké určit míru, kdy je humor přínosný a kdy nikoliv. Téměř každý hráč přijíždí na LARP, protože se zde chce bavit. Hráči se velice těžko udrží v roli postavy po celou dobu akce, ale díky zábavným situacím a dialogům je to jednodušší. Hráči mají nové podněty k diskuzi a přitom stále zůstávají ve své roli. Bohužel při velkém množství humoru se může stát, že hráči z role vypadnou a LARP tak ztratí na kvalitě a autentičnosti.

3) **Intriky (Intrigues)**

Intriky tvoří často velkou část Outdoor-LARPů stejně jako LARPů komorních. Někdy se může stát, že fyzické řešení konfliktu není na místě nebo dokonce není proveditelné. Proto hráči často využívají intrik a svého cíle se snaží dosáhnout pomocí domlouvání, tajných dohod, vyhrožování, využitím závislostí a dalších způsobů. Pro některé hráče jsou intriky hlavním důvodem účasti na LARPu. Intriky fungují pro hráče jako druh „pracovní terapie“, při kterém si mohou vyzkoušet ovlivňování osob, vedení skupiny a organizaci, aby dosáhli svého záměru. Ovšem pro LARP je zde nebezpečí, že se hráči zaměří více na plnění svých cílů než na samotné hraní postavy. Řada hráčů, která si užívá svého vlivu, se pak snaží LARP „vyhrát“, což není z jeho podstaty možné, protože si každý hráč klade na začátku LARPu jiné cíle. LARPu se hráči neúčastní proto, aby soutěžili, ale proto, aby si ho užili.

4) **Charakter (Personality)**

Charakter postavy, kterou má hráč ztvárnit je velmi důležitý a často rozhoduje o účasti na akci. Jakmile hráč absolvuje několik akcí, ztotožní se s nějakým charakterem postavy, kterou chce hrát. Může to být charakter rasy, povolání, společenský statut nebo kombinace. Zkušený hráč se často ztotožní se svým „alter egem“ a vyhledává LARPy, na kterých může svou postavu ztvárnit a rozvíjet. Řada organizátorů věří, že nalezení vlastního charakteru je pro hráče velmi důležité a dává slovu „roleplay (hraní role)“ pravý význam. Použitím správného charakteru na zkušené hráče lze dosáhnout vyšší úrovně LARPu, protože tito hráči, díky hraní své role, zabraňují, aby vznikala „mrtvá místa“, kdy se hráči nudí a chybí akce.

5) **Vzdělání (Education)**

Mnoho LARPů motivuje hráče ke vzdělání nebo dokonce hráče nepřímo vzdělává. Jedná se především o LARPy s historickou tematikou, ve kterých se hráči setkávají s postavami historických osob nebo se dostanou do klíčových historických situací, kde si hráči mohou lépe představit, s jakými pocity se lidé v tehdejší době

potýkali nebo čemu museli čelit. Pokud si takovou situaci zažijí na vlastní kůži, mohou ji lépe porozumět, a zároveň je tato zkušenost motivuje k dalšímu hledání historických faktů. Nelze opomenout ani LARPy s jinými než historickými náměty, na kterých se hráči mohou vzdělávat například ve vedení lidí, organizování, krizovému rozhodování a jiných činnostech.

6) **Sdělovací prostředky (Media)**

Tento prvek bude velmi důležitý v budoucnosti, ale prozatím je po LARPech v médiích jen malá poptávka. LARPy, které se dostanou do sdělovacích prostředků, mají obvykle významnou vizi nebo zprávu do budoucna. Tato zpráva může být ekonomického, politického nebo sociologického charakteru. LARPy mohou ukázat, jak fungují určité prvky ve společnosti a v mezilidských vztazích nebo jak může fungovat ekonomický model na tréninkové situaci.

7) **Umění (Art)**

Umění v tomto významu by se dalo nazvat jako „faktor X“, protože jde na LARPech jen stěží vymezit, ale i přesto je možné se s ním potkat. Jako příklad lze uvést: propracované kulisy, kostýmy, zbraně, kvalitní dramatické zpracování role, hraní na dobové nástroje, zpěv historických či fantasy písní. Tento faktor X dává LARPu tu nezapomenutelnou hodnotu, kterou se liší od běžného tábora nebo hry, kde jsou použity role.

Těchto sedm prvků se dynamicky vyvíjí a mění svou váhu každý rok. Na začátku vývoje LARPu stál v popředí Adrenalinový prvek, později se dostává do popředí prvek Intrik. Nehledě na různorodost těchto prvků v letech, zůstává těchto sedm bodů součástí každého kvalitního LARPu. (Gade 2001)

3.1.2 Využití prvků LARPu

Především v zahraničí se můžeme setkat s případy, kdy prvky z LARPu jsou užívány v běžném životě a pomáhají vzbudit zájem o historii nebo přilákat návštěvníky. Jako příklad poslouží švédské národní muzeum a norská základní škola.

3.1.2.1 Švédské národní muzeum artefaktů

(The Swedish National Museum of Antiquities)

Summanen (2001) popisuje Švédské národní muzeum starožitností, které v roce 2000 řešilo problém s nedostatkem návštěvníků. Většinu dosavadních návštěvníků tvořily prošedivělé dámy, které měly větší zájem o šálek kávy a dočasné exhibice než o historické

artefakty. Muzeum se tak potýkalo s nedostatkem mladých návštěvníků ve věku 15 – 25 let. Tento fakt je přiměl k tomu, aby se obrátili na švédskou mládežnickou organizaci Sverok, která se zabývá LARPem, hrami s hraním role a dalšími formami zábavy pro mladé lidi. Nejenže v této organizaci našli cílovou skupinu mladých lidí, ale tito lidé, díky svému koníčku, mají i přirozený zájem o historii a historické předměty. Celý projekt začal v listopadu 2000 a bylo na něj vynaloženo v přepočtu 2,7 milionu korun. Organizace Sverok se zaměřila na vytvoření poutavých webových stránek, kde mohou návštěvníci najít všechny informace, o které se zajímají. Zároveň jsou nasměrováni do muzea, ve kterém se mohou dozvědět více a na LARPer, kteří pořádají akce v hledané tématice.

Znalosti z LARPu a hraní rolí byly v minulosti považovány za něco neakademického a směšného, ale v dnešní době se právě tyto znalosti stále častěji dostávají do edukačního procesu. V projektu **Historické světy** bylo vytvořeno 3D prostředí historického světa, které vzbudilo zájem mladých lidí o období Vikingů a středověku a dalších období. V tomto světě bylo, dle historických pramenů, vytvořeno město, kterému nechyběl kostel, domy, cechy, řemeslníci a tržiště. Po kliknutí bylo možné získat detailnější informace o dobových předmětech. Nedílnou součástí v tomto světě byly postavy v dobovém oblečení, které je pro LARPer velmi vyhledávané.

Projekt organizace Sverok pomohl muzeu zvýšit počet mladých návštěvníků. Vedení muzea vidí úspěch tohoto projektu ve třech bodech zakořeněných v marketingu a novém smýšlení mládeže.

- 1) **Učení zkušeností** – je mnohem jednodušší pochopit určité časové období zkušeností. Pokud lidé dělají věci, jako dělali lidé v minulosti, vidí věci, jaké viděli lidi v minulosti, je pro ně daleko jednodušší si tyto věci zapamatovat a pochopit. Toto je jedinečná příležitost pro spolupráci s LARPer nebo skupinami, které se zajímají a vytváří ukázky z historických období. Návštěvníci jsou nadšeni z toho, že si mohou osahat historické zbraně a náčiní, se kterým se dříve pracovalo nebo sloužilo k denní potřebě. Velmi oceňují zrekonstruované nástroje a možnost si tyto nástroje vyzkoušet.
- 2) **Nalezení návštěvníků zaměřením na cílovou skupinu** – je velmi těžké vytvořit projekt, který bude sedět každému. Muzeum mělo problém s nalezením návštěvníků ve věku, kdy jsou LARPeři aktivní. Tento projekt se stal řešením a vedení muzea se zaměřilo v následujících třech letech převážně na LARPer.
- 3) **Nežije v době informací, ale fikce** – tím je myšleno, že lidé se stále častěji učí a získávají zkušenosti z fikce (filmy, seriály), než z akademického pole. Jako příklad může posloužit Křížácká trilogie od švédského spisovatele Jan Guillou, která je

založena na fiktivní postavě, která se stane Templářským rytířem ve 12. Století. Muzeum v té době využilo výhodu velkého zájmu lidí a zorganizovalo výstavu na toto téma. Podobně tomu bylo i u Pána prstenů, kdy muzeum otevřelo novou výstavu historických prstenů.

3.1.3 LARP a vzdělání

Dalším prvkem, který se nachází na většině LARPů, je vzdělání. Člověk, který prochází edukační procesem, získává vědomosti a hodnoty do života. „Cílem edukačního procesu je předávat a upevňovat nejen vědomosti a dovednosti, ale také postoje člověka“(Jevická 2010, s 21). LARP je metoda, která se ze své podstaty vztahuje spíše k získávání dovedností a upevňování postojů, než k získávání faktografickým informací. Pokud se budeme bavit o vzdělání, nesmíme opomenout způsoby edukace. Edukační proces může být záměrný, ten nastává v situaci, kdy se chceme záměrně v danou dobu něco naučit, jako tomu je například ve škole. Přesto na nás působí řada faktorů a rušivých prvků, které formují naše znalosti, dovednosti a postoje. LARPy působí převážně v nezáměrné rovině edukace. Většina účastníků LARPu nevyhledává možnost se něco naučit nebo rozšířit své dovednosti, ale míří za zábavou, odpočinkem a kamarády. Přesto se jsou hráči ovlivňováni informacemi, které se jim vštěpují do paměti a dokonce formují jejich postoje, aniž by si to uvědomovali.

LARP má jednu nepopsatelnou výhodu ve vzdělání a tou je, že se jedná ve své podstatě jen o hru. Hra hráče motivuje k činnosti a aktivitě, a proto výborně maskuje edukační vlivy. Hráči musí zaujmout aktivní přístup při interakci s hráči a hledání informací, což má za následek, že si hráči zlepšují své dovednosti bez předsudků, jako tomu bývá ve škole. Zajímavá je sama podstata LARPu, kdy hraní role je pro hráče natolik komplexní proces, že vyžaduje sebevzdělání hned v několika aspektech. Zaprvé jde o složitý proces interakce a pochopení psychologických procesů druhého člověka – hráč se tedy učí empatii, vcítění se do problému druhých a poznávání reakcí, které mohou nastat. Zadruhé hráč potřebuje získat faktické informace o herním světě, kde postava žije, o hierarchii postav a celkově o společnosti. Obzvláště u historické LARPy vedou hráče přímo ke vzdělání, protože jsou založeny na skutečných a dohledatelných faktech, které mohou hráče ve hře zvýhodnit, nebo mu jen pomoci lépe pochopit herní prostředí. Zatřetí se hráč snaží využít nabytá fakta ke svému prospěchu. Nejde tedy jen o to zapamatovat si, co nejvíce reálií daného světa, ale rovněž tyto vědomosti aplikovat v praxi a najít pro ně uplatnění, čehož bývá ve školství málokdy dosaženo.

V neposlední řadě LARP ovlivňuje naše sociální dovednosti. V dnešní době nestačí pouze vykonávat řemeslo, ale člověk se stále setkává se zvýšenými nároky na veřejné vystupování a komunikační dovednosti. LARP přináší vhodné podmínky pro trénování sociálních dovedností, protože hráči si mohou vyzkoušet jednání, které by bylo v pracovním prostředí pro ně stresující, nepřírozené nebo dokonce nevhodné. Na kurzech komunikačních dovedností se využívá modelových situací, jenomže tyto situace mohou působit uměle. Modelové situace jsou vytrženy z kontextu a nepromítají důsledky jednání v širším měřítku. Výhoda LARPu spočívá v tom, že si hráč může vyzkoušet více variant svého jednání. V interakci s hráči, která může trvat až několik dní, si může vyzkoušet různé druhy přístupů k ostatním, práci s informacemi, ovlivňování ostatních, teorii pomluv nebo jen získání sympatie či antipatie hráčů. Trénování sociálních dovedností může působit na vědomé, ale i nevědomé úrovni. Vědomě si hráč může vybírat složitější vzorce chování a vytvářet komplikované situace, přičemž může zkoumat důsledky a reakce hráčů na toto chování. Pokud bude hráč jednat nezáměrně, bude při interakci s ostatními hráči upevňovat vyzkoušené vzorce jednání a trénovat si sociální dovednosti. Často se můžeme setkat s tím, že i když hráč neovlivňoval situaci záměrně, probíhá u něj sebereflexe nad svým jednáním. Hráči přemýšlí, co šlo zahrát lépe, které vzorce jednání byly pro ně přínosné, a kterému jednání se mají pro příště vyhnout. (Jevická 2010)

3.1.3.1 Zážitková pedagogika

Zážitková pedagogika je: „Analýza takových výchovných procesů, které pracují s navozováním, rozbořem a reflexí prožitkových událostí za účelem získání zkušeností přenositelných do dalšího života. Cíle takových výchovných prostředků mohou být vytyčovány a dosahovány v různorodém prostředí (školním i mimoškolním, přírodním i kulturním), v rozmanitých sociálních skupinách (diferencovaných věkem či dalšími demografickými faktory) a naplňovány nejrozličnějšími prostředky (hrami všech typů, modelovými situacemi a dramatickými dílnami, besedami a diskusemi, fyzicky i psychicky náročnými výzvyovými situacemi, sebezpoznavacími i k týmové spolupráci směřovacími aktivitami“ (Malečková 2010, s. 77)

Podstata zážitkové pedagogiky je učení a získávání nových zkušeností pomocí zážitku. Zážitek psychického i fyzického rázu je snadno zapamatovatelný, protože působí na všechny smysly současně. Hlavní rozdíl oproti LARPu je v tom, že je zde zážitek prostředkem nikoli cílem. LARP sám o sobě nemůže být označován jako zážitková pedagogika, protože nemívá edukační charakter, a je zde absence zpětné vazby. Avšak lze vytvořit LARP, na kterém

zážitek využijeme nebo LARP zacílíme a zážitek využijeme jen jako prostředek k dosažení našeho cíle. Zážitková pedagogika využívá psychologické a psychoterapeutické techniky, které dále využívá dle svých potřeb a nelze proto tvrdit, že je jednotná a ustálená. Může se v nepovolaných rukou stát dokonce nebezpečnou, protože ovlivňuje psychiku účastníků. (Malečková 2010)

3.1.3.2 Norská základní škola Runni, Hedmark

„Nejprve jsem si nemohla představit, že dokážu přežít bez mého mobilu. Ale potom jsem na to všechno zapomněla, a nedokážete si představit, jak jsem byla vystrašená. Když jsem viděla přícházet Němce dolů po silnici, věděla jsem, že se musím někam rychle schovat. Myslela jsem, že zemřu. Bylo to skutečné. Už jsem nebyla Veronika...Byla jsem Berit.“ (Bryhn et al 2001, s. 36)

V říjnu roku 2000 se Hilde Bryhn, Bjorn Kleven, Cathrine Movold a Margrete Raaum rozhodli zorganizovat LARP pro třicet žáků 9. třídy základní školy Runni v Hedmark. Podnět vznikl od učitelky historie, která se účastnila několika LARPů a viděla v LARPech revoluci ve vzdělávání.

LARP byl zaměřen na druhou světovou válku a rok 1944. Norská mládež byla v tomto roce často posílána do pracovních táborů. Jeden z těchto táborů se nachází i blízko školy Runni. Runni se také nachází blízko hranic se Švédskem, a tak se v okolí pohybovalo hodně uprchlíků. Právě tato období posloužilo dobře jako prostředí LARPu. Většina studentů hrála tehdejší mládež, která se snaží uprchnout z tábora. Učitelé požádali o pomoc i dobrovolníky z LARPařské organizace v Oslu, kteří se LARPu účastnili jako partyzáni, nacisti, dobrovolníci v německé armádě a místní farmáři.

Čas strávený přípravou Runni LARPu se zužitkoval. Po několika zaváháních z nejistoty a nezkušenosti s LARPem se hráči začali dostávat do role a hrát svou postavu. Studenti se dobře bavili. Překonali strach a pochyby, a získali tím cennou zkušenost založenou na prožitku a pochopení pocitů mládeže v období druhé světové války.

Vytvořit LARP, který bude mít edukativní záměr je odlišné od vytvoření normálního LARPu. Tento druh LARPu potřebuje větší důraz na přípravu účastníků, ale také na jejich mentalitu. Jsou tady tři skupiny lidí – studenti, učitelé a rodiče – a každá z těchto skupin potřebuje rozdílné informace o této události. Studenti si tuto událost nevybírají dobrovolně a tak je potřeba se zaměřit na jejich motivaci a přípravu, protože často s LARPem nemají žádné zkušenosti. Prostředí musí být vytvořeno tak, aby se studenti dostali snadno do děje. Musí mít pevnou hierarchii postav, řadu událostí, zajímavých situací a podnětů, aby nebyli studenti

pasivní. LARP je pro studenty výzva. Studenti mohou tvořit příběh a situace, které se skutečně staly, jim dávají daleko větší možnost pochopit část své historie. Při tomto druhu LARPu se nelze obejít bez debaty před, ale i po skončení LARPu, aby studenti lépe pochopili, co se vlastně stalo, a jak to dopadlo v historii. (Bryhn et al 2001)

3.1.4 Aktivní návštěvník

Účastníci zážitkového cestovního ruchu často oceňují aktivní účast a spolupráci s průvodcem. Pokud je účastníkovi nabídnuta možnost vstoupit do tématu hlouběji a stát symbolickým partnerem průvodce, získává klient neopakovatelný zážitek a bližší vztah s průvodcem mu umožní, získat informace daleko efektivněji než při pouhém výkladu průvodce.

Cíl oboru:

- Navázat dobrý kontakt s návštěvníky
- Změnit tradiční výklad průvodce v účinnou komunikaci s návštěvníky
- Proměnit návštěvníka v rovnocenného partnera a průvodce
- Vzdělávat návštěvníka mimoděk, nenásilně, zábavně a moderně.

(Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008, s. 67)

3.1.4.1 Vývoj aktivního turismu

Muzejnictví zaznamenalo od 19. století, kdy se účastníci dívali na exponáty pouze ve vitrínách s popiskem, velkou změnu. Prvními náznaky přiblížit muzeum blíže návštěvníkovi se stávají jarmarky s tradičními ukázkami lidových řemesel. Prodejci převlečení do dobových kostýmů předvádí potencionálním zákazníkům své řemeslo a verbální formou je zasvěcují do tajů jejich řemesla. Vzniká tak přirozený kontakt a zákazník si poté často nějaký předmět koupí jako upomínku na událost a zážitky s ní spojené.

Již v půlce 20. století se můžeme setkat s prvními skanzeny neboli muzei v přírodě. Muzea tohoto typu se těší velké oblibě, protože návštěvník se dostává přímo do centra dění historické osady, vesnice nebo města, ve kterém mu průvodci v dobových kostýmech zprostředkují informace, které snadněji pochopí. Výjimkou ani nezůstává vyzkoušení si části práce běžného obyvatele vesnice či města. Skanzeny postupem času začínají ztráketivňovat své služby pomocí tematických dnů, které jsou zaměřeny podle církevního, nebo zemědělského roku a akcemi s tím spojené. Role návštěvníka je ovšem stále pasivní, i když občas vystupuje i do aktivní role, pokud se rozhodne sám si činnost vyzkoušet.

Pokud chceme udělat z pasivního návštěvníka aktivního, poslouží nám k tomu čtyři osvědčené teorie:

- 1) Teorie J. A. Komenského
- 2) Teorie Zážitkové pedagogiky
- 3) Přístupy (metody) dramatické výchovy
- 4) Teorie Sociální psychologie

1) Teorie J. A. Komenského

Myšlenky a poznatky Jana Amose Komenského v sobě skrývají řadu skutečností, které lze využít i v dnešní moderní době. Ve svém díle Didactica Magna (Velká didaktika) poukazuje na to, že vzdělání je lidskou přirozeností, ovšem nesmí probíhat násilnou nebo nepřirozenou cestou. Informace musí být pro adresáta srozumitelné a lehce představitelné. Složitě věci je třeba prezentovat po částech a nejlépe zapojit do procesu co nejvíce smyslů (hmat, sluch, zrak). Člověk může složité problematice porozumět, pokud je mu správně podána, ale daleko více si zapamatuje, pokud si ji vyzkouší na vlastní kůži. V neposlední řadě, člověk je tvor hravý a veškeré poznatky, na které přijde sám, jsou pro něho více ceněné. Proto určitá forma hádanek nebo jiných drobných her, vyvolá u zákazníka daleko vyšší zájem než odborný proslov, kterému nerozumí a po celou dobu se smí pouze dívat ve strnulé poloze.

2) Teorie Zážitkové pedagogiky

Zážitková pedagogika je nový obor, který začíná mít ve školství své pevné místo. Základním principem je poznávání a učení pomocí zážitku z vlastní zkušenosti. Studenti vystupují z role pasivního účastníka hodiny a pomocí lektorů, kteří řídí situace založené na konfliktech a dobrodružství, vstupují studenti do zvolených rolí, které vedou k získání zážitků a učení. Pomocí zpětné vazby se pak pojmenovávají nabyté zkušenosti, zážitky, postoje a emoce. Základním prvkem této činnosti je hra. Hra umožní dostat se účastníkovi do role a prostředí, do kterého se v reálném životě nemůže dostat. Důležitým aspektem je rovněž motivace a aktivní účast studenta a to i v případě, že bude vystaven psychické či fyzické námaze. Přesto tento způsob výuky je často využíván na prázdninových školách, školách v přírodě a různých kurzech, kde má u studentů zejména středních a vysokých škol velkou oblibu. Mezi organizace zabývající se právě zážitkovou pedagogikou můžeme zahrnout: Skaut, Prázdninové škola Lipnice, YMCA a další. Ve světě to jsou například organizace: Project Adventure, Sverok, Outward Bound a jiné.

3) Přístupy (metody) dramatické výchovy

Základní principy dramatické výchovy vycházejí z dětské hravosti a představivosti. Pomocí dramatických her a cvičení se děti učí jednání v modelových situacích a rozvíjí

schopnost včlenit se do sociální komunikace. Termínem dramatická hra můžeme označit hru založenou na mezilidských vztazích a komunikaci v určité situaci, kde se střetávají názory, potřeby, přání a postoje jedinců a vytváří se tak ucelený děj.

4) Teorie sociální psychologie

Jako poslední si uvedeme poznatky získané ze sociální psychologie. Obory psychologie jsou velice detailně specifikovány, proto nám postačí výčet specifikací psychologie, které se dají aplikovat na turistický ruch. Mezi důležité poznatky v turismu můžeme zahrnout: psychologii učení, vývojová psychologie, interpersonální psychologie, oblast sociální komunikace a další. (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008)

3.1.4.2 Specifika zážitkového cestovního ruchu

Pomocí nástrojů, které jsme si uvedli výše, se dostáváme do cestovního ruchu, který staví klienta do aktivní pozice. Modelů, které využívají výše popsané poznatky je celá řada. Pro naši orientaci si jich několik uvedeme:

1) Interaktivní výklad spojený s předváděním

Jedná se o způsob prezentace, který je vhodnější spíše pro menší skupiny návštěvníků. Návštěvníci prochází spolu s průvodcem expozicí, přičemž průvodce upozorňuje zábavnou formou na zajímavosti a klade účastníkům otázky, na které mohou přijít v průběhu expozice nebo na vhodně zvoleném modelu. Při tomto způsobu modelu je důležité vhodně zvolit místa s demonstrativními jevy, protože aktivita návštěvníka není příliš velká. Prezentace by měla končit největším zážitkem, aby umocnila pocit návštěvníka. Vhodné je i doplnění zvukovými či audiovizuálními pomůckami během expozice, které budou návštěvníka podněcovat aktivně.

2) Interaktivní expozice

Expozice je přizpůsobena aktivnímu návštěvníkovi a často dochází k vybudování nového komplexu pro expozici. Prohlídková trasa je připravena jako hra, kde si návštěvník sám volí do jaké sekce a oblasti expozice se podívá jako první. Díky tomu se navyšují možnosti expozice pro všechny věkové a sociální skupiny, které si vyhledají informace, o které mají zájem. Nedílnou součástí je i průvodce, který odpovídá na dotazy a navrhuje návštěvníkům za informace, které hledají. Při interaktivní prohlídce můžeme využít například:

- Zásuvkové studijní pulty – návštěvník vytáhne zásuvku, kde se nachází drobná aktivita nebo doplnění informací o prezentovaném předmětu.
- Mobilní vitríny – jedná se o vitríny, kde návštěvník pomocí tlačítek pohybuje s exponátem, který ho zajímá, nebo se zde mohou nacházet funkční modely, na kterých návštěvník může vyzkoušet, jak fungují.

- Repliky a modely
- Pokusy – demonstrace rozličných přírodních a fyzických zákonitostí může zpestřit prohlídku objektu. Důležitou roli zde rovněž hraje průvodce, který celý pokus řídí.
- Digitální demonstrace – pomocí obrazovek s obslužným pultem mohou návštěvníci nahlédnout do doby nebo na místa, které je zajímají. Pomocí programů si mohou prohlédnout různé simulace historických bitev, případně si vyzkoušet jak by události dopadly, pokud by se změnily určité faktory.

3) Prohlídka postavená na zážitku

Tento typ prohlídky se odehrává většinou na skutečném objektu, přičemž se provozovatelé snaží co nejvíce eliminovat rušivé prvky, aby byl objekt co nejvíce autentický a odpovídal době prezentace. Během prohlídky se návštěvník může setkat s řadou aktivit, například mu může být zapůjčena replika dobového oděvu, může si vyzkoušet rýžovat zlato, vyrobit svíčku nebo projít trasu důlních záchranářů. Možností aktivit je celá řada. Určitá část prohlídky by měla být absolvována s odborným průvodcem, aby vysvětlil všechny potřebné informace. Je třeba zvážit, kdy je asistence průvodce nezbytná, a kde je jeho přítomnost méně žádoucí. Celková prohlídka by neměla být příliš dlouhá, aby neztratila dynamiku a návštěvník se nezačal nudit. Zároveň by se mělo dát návštěvníkovi dostatek prostoru, aby vstřebal všechny zážitky a nemusel s celou prohlídkou pospíchat. Na závěr celé prohlídky můžeme promítnout krátký film, shrnující celou problematiku nebo může být prohlídka ukončena sálovou expozicí, kde budou shrnuty všechny vědomosti, se kterými měl návštěvník, během prohlídky, možnosti přijít do styku.

4) Dílny (workshopy)

Dílny přináší účastníkům velmi intenzivní zážitek a radost z vlastní tvorby. Jsou určeny rozličným skupinám a věkovým kategoriím. Kapacita dílny často nepřekračuje deset návštěvníků a délka bývá obvykle kolem devadesáti minut. Samozřejmě zde záleží na složitosti práce a výsledku, který má být vytvořen. Nejprve musí lektor dílny návštěvníky patřičně motivovat a následně jim nabídne aktivity, díky kterým se návštěvníci často dostanou větší hloubky poznání. Jako příklady aktivit si můžeme uvést malování určitou technikou na expozici, dramatické vyústění v nějaké roli, aby návštěvníci poznali lépe dobovou atmosféru, psaní krátkých literárních děl aj. Volba aktivit je spjata se schopnostmi lektora a cíli dílny. Výsledky dílny poté bývají zveřejňovány, aby propagovaly aktivitu a motivovaly k účasti.

5) Vlastní tvorba scénáře samotným návštěvníkem

Jedná se o typ aktivity pro skupiny a zkušeného průvodce. Průvodce má připraveny nejrozumnější pomůcky vztahující se k určité tématice a návštěvníci si sami vyberou, jaké téma

je zaujalo. S pomůckami, kterými mohou být například fotky, mapy, knihy, videa, zvukové nahrávky nebo předměty, vytvoří za pomoci průvodce prezentaci svého tématu. Toto téma pak prezentují před ostatními, přičemž odpovídají na jejich otázky i na otázky průvodce, který se je snaží nasměrovat k pochopení všech aspektů jejich tématu. V České republice není tento způsob aktivit obvyklý. Můžeme se s ním setkat například v Německém Wannesee, kde se takto novou formou snaží prezentovat nacistickou minulost Německa. Na našem území má k této aktivitě velice blízko pevnost Terezín. (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008)

3.2 Aplikace LARPu jako produktu cestovního ruchu

3.2.1 Princip transformace LARPu do zážitkového cestovního ruchu

Při transformaci *atraktivita cestovního ruchu* do *zážitkového cestovního ruchu* by měly být splněny následující podmínky:

- 1) Propaguje skutečnou atraktivitu
- 2) Musí obsahovat prvek, který jsou zákazníci ochotni vyzkoušet – zažít
- 3) Turisté jsou ochotni za tento zážitek zaplatit
- 4) Zážitek musí být přenositelný (propagace)
- 5) Zážitek musí mít určitou míru variantnosti dle individuálních požadavků zákazníka
- 6) Produkt musí mít k dispozici varianty pro různě zdatné klienty
- 7) Tradice (atraktivita) v zážitkovém cestovním ruchu musí být uvěřitelná – autentická
- 8) Do projektu musí být zapojen člověk, který danou atraktivitu ovládá (je v ní odborníkem)
- 9) Nezbytností je poutavé přiblížení atraktivitu (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008, s. 34)

3.2.1.1 Postup transformace LARPu do zážitkového cestovního ruchu

- 1) **„Vytvořit příběh atraktivitu, který návštěvníkům umožní emocionálně se ztotožnit, vstoupit do děje (na základě vlastních zkušeností a představ si utvoří vlastní ucelený příběh, který jim bude bližší).“** (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008, s. 34)

Příběh: tvoří významnou část každého LARPu. Musí být co nejvíce srozumitelný a přitom obsahovat dostatek detailů, aby si klient mohl situaci barvitě představit. Důvěryhodný příběh poskytne účastníkovi sociální význam a obsah, takže se s příběhem lépe ztotožní. Mnoho účastníků LARPu si před účastí na akci nejdříve

důkladně přečte příběh LARPu a dle toho se potom rozhoduje, jakou roli by v tomto příběhu chtěli sehrát. Na výběr přitom mohou být významné role s detailně popsanou historií postavy a určitou autoritou ve společenství, nebo naopak role obyčejných lidí, dělníků, akademiků či učedníků, jejichž minulost znají jen oni sami. Podstatné je, aby byl příběh co nejvíce autentický a snadno představitelný. Pokud je pro děj LARPu podstatná například rodová linie šlechty, je vhodné vytvořit obrázkový rodokmen či jinou vizuální pomůcku, aby se hráč LARPu, co nejlépe v příběhu orientoval. Příběh by měl provázet celý děj LARPu, aby se plně využil jeho potenciál a hráčova fantazie.

- 2) **„Sehnat dostatek relevantních dat a faktů (obrázky, dobové texty a informace), které dodají příběhu atraktivity na autenticitě“** (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008, s. 36)

Klient se daleko více ztotožní s příběhem daného světa, pokud si bude moci některá fakta spojit s vlastními zkušenostmi a znalostmi. Při tvorbě LARPu se často využívají **autentické údaje** zejména z historie. LARPy s tématem komunismu stojí celé postaveny na autentických informacích. Zaměřují se hlavně samotná jména autorit, ale samotné organizátorské postavy se chovají dle dobových zvyklostí a snaží se dle toho upravit i svůj dialekt. Oproti tomu LARPy založené na fantasy světě se často opírají o knihy či hry, které většina účastníků LARPu zná. Může také využít některé historické fakty zejména z období gotiky až romantismu a dochovaných informací z této doby. Veškeré tyto prvky dodávají příběhu na srozumitelnosti a pomáhají hráči v orientaci a pochopení herního světa. Zároveň pravidelnější hráče podněcuje k zájmu o historická fakta, která pak dále může využít ve hře.

- 3) **„Vybrat vhodný zdroj příjmů, kterým se budou atraktivity zážitkové turistiky zpoplatňovat.“** (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008, s. 36)

Zisk je základní faktor pro každé podnikání a dokonce i v LARPu je dostatek zdrojů příjmů. Mezi první můžeme uvést **registrační poplatek**. Registrační poplatek slouží k úhradě většiny služeb na LARPu. Mezi základní výdaje patří pronájem prostoru, kde se LARP bude odehrávat, vyřízení různých povolení, výdaje na dopravu, náklady na materiál, který je ve hře použit. Dle náročnosti použitého materiálu k docílení, co nejvyšší autenticity LARPu, se také odvíjí cena LARPu.

Dalším zdrojem příjmů může být **ubytování**. Na vícedenních LARPech můžeme mít vlastní ubytování, ale řada LARPů vyžaduje, pro větší autentičnost historické stany nebo zapůjčuje vlastní prostory. Tím mohou být například podsady, představující městské domy, nebo také chatky, chaty, pokoje v ubytovně či hotelu.

Další zdroj v podobě **stravování** se dá zahrnout do registračního poplatku nebo placen zvlášť. Většina vícedenních LARPů se neobejde bez, alespoň provizorní, krčmy nebo čajovny. V hospodě se prodávají typické nápoje jako je pivo, medovina, sodovky a jiné. Pro stravování může nabídnout různá dobová jídla, která jen vykreslují pozadí herního světa. Čajovny stejně jako hospodská zařízení zapadají do historických stejně jako futuristických LARPů a zvedají úroveň herního světa. V zařízení tohoto typu můžeme nalézt různé druhy čajů, kávy, stejně jako vodní dýmky s rozličnými druhy tabáků nebo například masérské služby. Na některých akcích se můžeme setkat i s jídlem placeným za herní peníze, takže hráč není rozptylován běžnou měnou a má větší motivaci získat herní měnu. V takových případech je jídlo hrazeno v registračním poplatku.

Jako poslední zdroj příjmů si můžeme uvést **prodej suvenýrů a dobových předmětů**. Ve LARPovém světě se najde místo pro umělecké kováře, kteří mohou prodávat upomínkové předměty, části železné zbroje nebo za úplatu klientovi poskytnout možnost vyzkoušet si vytvořit vlastní výrobek, který si nechá jako upomínkový předmět. Stejně tomu může být u obyčejného drátkování, kde „klenotník“ vytvoří na přání zákazníka nějaký šperk, do kterého může přidat i herní drahý kámen, který má v herním světě určitou funkci. Hráči stejně tak ocení prodej doplňků, kterými by mohly zvednout úroveň svého kostýmu.

- 4) „**Dle výše uvedeného zdroje příjmů navrhnout formu zážitku.**“ (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008, s. 37)

Pokud již máme vypracovaný autentický příběh a promyšlené způsoby financování je čas na formu atraktivity. Musíme zvolit, co nejadekvátnější formu LARPu, aby co nejlépe vyhovovala klientům. Jakmile zvolíme formu v jaké se LARP bude odehrávat, dostaneme se k dalšímu stěžejnímu bodu a to jsou pravidla a úkoly. Musíme dát LARPu určitý rámeček, kde bude jasné, jak se dají získat herní peníze nebo jakou formou se budou hráči po dobu LARPu bavit. Ať už se jedná o několikahodinový či vícedenní LARP, oba mají společné, že se hráči na něm nesmí nudit. Toho lze dosáhnout pomocí úkolů a podnětů, které hráčům v průběhu LARPu nabídneme nebo za pomoci organizátorských rolí, které dávají hráčům další podněty a úkoly, které je vedou k nějaké činnosti. Zároveň pozorují, zda není hráč mimo děj a snaží se ho nasměrovat k činnosti nebo skupině lidí, kde se nějaký děj zrovna v danou chvíli odehrává. Důležité přitom zůstává hráče co nejvíce motivovat. Toho můžeme docílit, že mu nabídneme odměnu v herních valutách nebo například zisk reputace u

nějaké postavy, která pak může hráčovu postavu posunout výše nebo naučit něčemu, co ostatní hráči neumí. Další formou jak přimět hráče k činnosti může být určitá forma workshopů, která je popsána výše. Výroba různých kovářských výrobků, šperků z drátku, výroba vlastního piva nebo sbírání včelího medu. Činností se nabízí celá řada a záleží pouze na našich možnostech a příběhu akce, jaké činnosti se budou na LARPu provádět.

- 5) **„Získat odborníky na danou problematiku, kteří definují možné problémy ohrožující produkt cestovního ruchu spojený s vybranou atraktivitou (právní, environmentální, bezpečnosti) a zároveň populárně-vědeckou formou osvětlí podstatu atraktivity.“** (Ministerstvo pro místní rozvoj ČR 2008, s. 39)

V konečné fázi je nejdůležitější atraktivitu charakterizovat a dát ji správný obal, který přiláká požadované klienty. Důležitou roli zde hraje marketing, který lidem předloží, s čím se mohou na atraktivitě setkat a proč je daná atraktivita stvořená právě pro ně.

Organizátoři, kteří LARPy pořádají, začínali obvykle jako normální hráči LARPu a když nabrali dostatek zkušeností, tak se rozhodli LARPy vytvářet. Zajímavostí je, že hráči dokážou velmi dlouho dobu poutavě o LARPu vyprávět a popisovat situace, do kterých se dostali, často zábavnou formou. Proto je velmi podstatné, aby se každý hráč cítil na LARPu spokojený, protože často vypráví o akci kamarádům a tím vytváří akci, respektive organizátorům, dobré jméno a levnou pozitivní reklamu.

Nedílnou součástí také zůstává role bezpečnosti a omezení, se kterými se můžeme v průběhu konání atraktivity setkat. Proto je dobré vyhledat v této oblasti odborníky a případně vymyslet způsob jak se riziku vyhnout nebo jej co nejvíce eliminovat. Samozřejmě zůstává vypracovaný plán, co dělat v případě, že tato nežádoucí situace nastane.

4 Výzkumné šetření

4.1 Dotazník

4.1.1 Cíl a výzkumné otázky

Výzkum byl prováděn kvantitativní metodou a to formou dotazníku. Dle Hendla (2005), kvantitativní metoda je taková metoda výzkumu, která je do jisté míry měřitelná. Svůj základ má v přírodních vědách. Data se získávají především strukturovaným sběrem dat a to pomocí dotazníků, pozorování a testů. Získaná data se analyzují pomocí statistických metod s cílem ověřovat, explodovat či popisovat.

Cílem dotazníkového šetření bylo sesbírat a následně analyzovat data, která by poukazovala na preference LARPu, v jaké podobě by byl pro veřejnost nejatraktivnější a za jakých podmínek by se LARPu zúčastnili. Výzkumné otázky jsou rozděleny do několika sekcí. První sekce: Identifikace respondentů, definuje věk, pohlaví, sociální statut a vzdělání respondentů. Dále se zabývá otázkou, zda se respondenti s LARPem již setkali či LARP pravidelně navštěvují, nebo LARP neznají vůbec. Definuje profil respondentů, aby bylo možné určit, pro jakou skupinu jsou výsledky platné a jaké mají výsledky pro tuto skupinu respondentů význam.

Druhá sekce: Poznatky o LARPu, podrobuje respondenty otázkám ohledně jejich zkušenosti s LARPem, ale také jak na ně LARP působí. Cílem těchto otázek je zjistit v čem vidí respondenti největší výhody a nevýhody LARPu, jaké podmínky by je vedli k účasti na LARPu. Zabývá se rovněž šířením informací o LARPu mezi účastníky a otázkou jak se respondenti o LARPu vůbec dověděli. Z těchto údajů pak lze usoudit, jakou cestou respondenty nejlépe oslovovat a jak velký dopad na LARP může mít nespokojený účastník LARPu.

Třetí sekce: LARP jako balíček cestovního ruchu, vymezuje ideální LARP pro většinu respondentů. Tato sekce se zabývá otázkou jaké ubytovací a stravovací služby a v jaké míře na LARPu poskytovat, jakou formu a prostředí by měl mít nejoblíbenější LARP. Dále pak kolik času jsou respondenti ochotni LARPu věnovat, jak dlouhou očekávají přípravu a rovněž tato sekce poukazuje na skutečnost, jak daleko jsou respondenti ochotni na LARP vycestovat a kolik jsou ochotni za víkendový LARP zaplatit.

Výsledky tohoto dotazníkového šetření zodpoví základní otázky ohledně všeobecné znalosti LARPu, jaké mínění a obavy mají respondenti o LARPu, jaké jsou nejlepší možnosti

propagace LARPU a v neposlední řadě jakou formu, aspekty a služby by měl LARP jako produkt cestovního ruchu mít, aby byl pro respondenty atraktivní.

Sběr dat byl prováděn záměrným výběrem tj. rozesílání dotazníků na servery týkající se LARPU a formou sněhové koule (snowball) na sociálních sítích. Respondenti vyplňovali elektronický dotazník s otevřenými i uzavřenými otázkami. Dotazníkové šetření vyplnilo na 200 respondentů, obsahovalo 19 otázek z toho 5 otázek identifikačních (viz příloha).

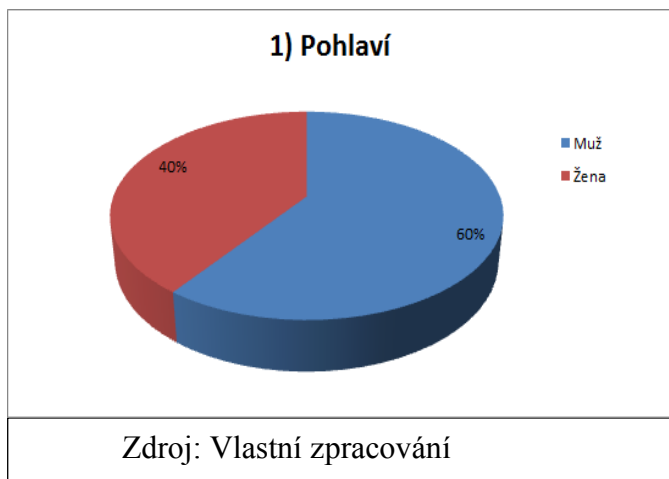
Výhoda metody dotazníkového šetření je časová a finanční nenáročnost, možnost vysokého počtu respondentů a jednoduchá statistická analýza dat. Nevýhody spočívají v anonymitě, získávání pouze názorů respondentů a ne informace o jejich reálném chování a jisté zkreslení v dobrovolnosti vyplnit dotazník.

Vyhodnocení dat bylo provedeno graficky.

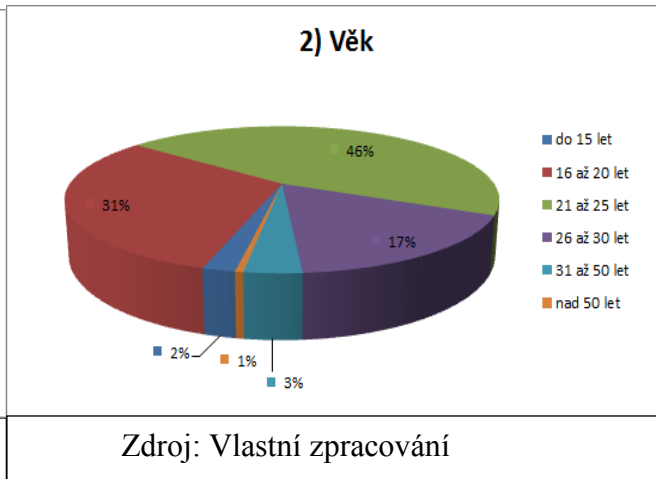
4.1.2 Výsledky výzkumu

4.1.2.1 Identifikace respondentů

Graf 4.1 – Pohlaví

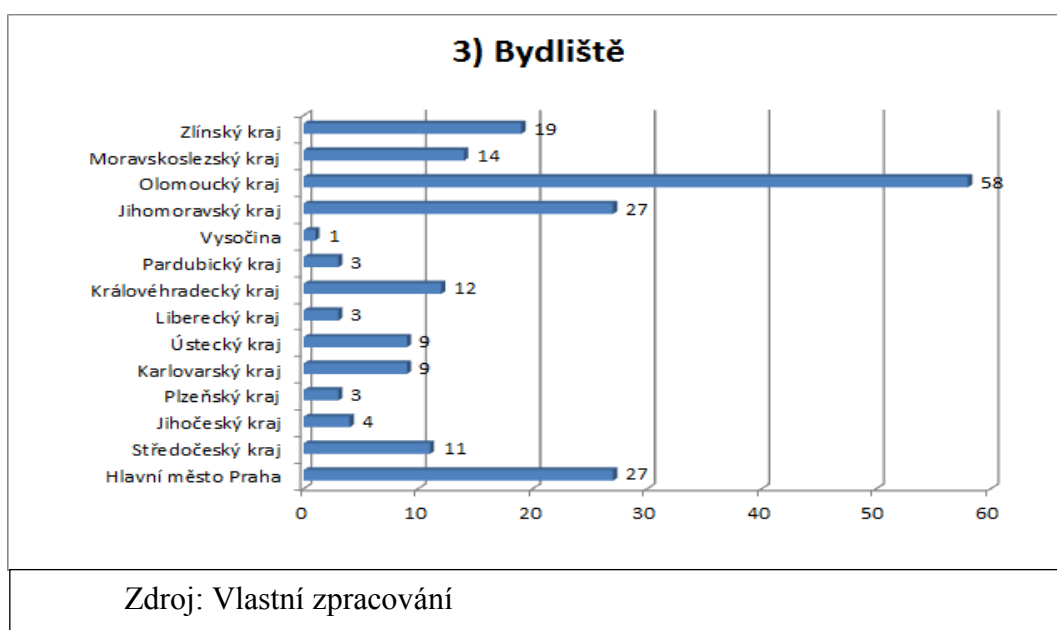


Graf 4.2 – Věk



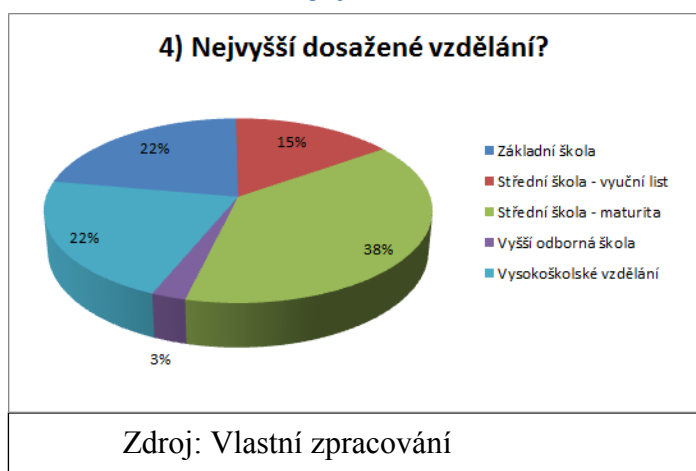
Dotazníkové šetření se zúčastnilo 200 respondentů, z toho bylo 60 % mužů a 40 % žen, jak lze vidět na Grafu 4.1. Nejvyšší zastoupení přitom měli lidé ve věku 21 – 25 let, jak můžeme vidět na Grafu 4.2, a to 46 % z celkového počtu dotazovaných. Druhé nejvyšší zastoupení měli respondenti ve věku 16 – 20 let, a to 31 %. Z výsledků můžeme usuzovat, že největší zájem o aktivity spojené s LARPeM projevují převážně studenti středních a vysokých škol. Nemalou měrou se na tom podílí i fakt, že z důvodu bezpečnosti a přebírání zodpovědnosti je účast na většině LARPů podmíněna věkem alespoň 15 let, v některých případech až dosažením plnoletosti. Velké procento účastníků dotazníkového šetření můžeme nalézt i ve věku 26 – 30 let, a to 17 %. Toto menší procento si lze vysvětlit přibýváním povinností a zakládání rodin, což sebou nese méně volného času a finančních prostředků, které jsou potřeba pro účast na LARPech. Nesmíme ani opomenout, že sběr dat na dotazníkové šetření byl rozeslán pomocí Internetové stránky www.facebook.com metodou snowball a účastnili se jej nejen lidé z LARPové komunity, ale i lidé co o LARPu jen slyšeli nebo LARP neznají vůbec.

Graf 4.3 – Bydliště

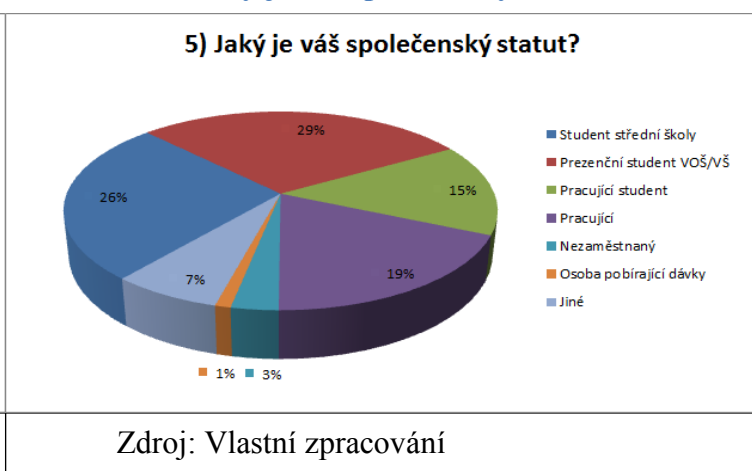


Na Grafu 4.3 lze vidět, že nejvíce respondentů bylo z Olomouckého kraje (58), což si lze vysvětlit rozšířením dotazníku v Internetové sociální síti pomocí účtu autora této práce, který z olomouckého kraje pochází. Z Grafu 4.3 je rovněž patrné, že druhé nejvyšší zastoupení (27) je z Jihomoravského kraje a Hlavního města Prahy. Těmito výsledky tedy lze potvrdit, že nejvyšší koncentrace LARPařů je právě v blízkosti Prahy a Brna, protože zde působí řada organizací, které velmi často LARPy pořádají. Rovněž je v těchto městech soustředěno velké množství studentů díky velkému počtu středních a vysokých škol.

Graf 4.4 – Nejvyšší dosažené vzdělání



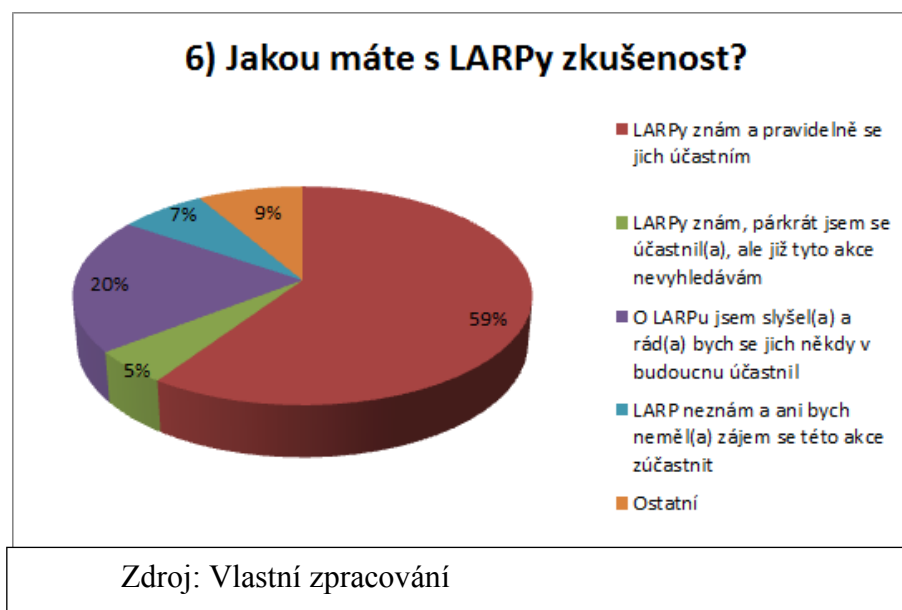
Graf 4.5 – Jaký je váš společenský statut?



Na Grafu 4.4 je patrné, že se dotazníkového šetření zúčastnili převážně respondenti, jejichž nejvyšší dosažené vzdělání, je střední škola s maturitou, a to 38 % dotazovaných. Rovněž stojí za zmínku 22 % respondentů s vysokoškolským vzděláním, stejně jako tomu je u

vzdělání základního, kde lze usuzovat, že respondenti navštěvují momentálně střední školu. Jaký je společenský statut respondentů lze vyčíst z Grafu 4.5. Nejvyšší podíl mají respondenti studující vyšší odbornou nebo vysokou školu (29 %) a následně studenti střední školy, kterých je 26 %. Pouze 19 % z dotazovaných tvoří pracující lidé. Nejčastější odpověď „Jiné“ byla Žák základní školy, a to pouze ve 3 případech. Z těchto výsledků lze vyvodit, že největší zájem o LARP je ve věku 16 – 25 let u studentů středních a vysokých škol, avšak pracujících není zanedbatelné procento, ačkoliv v součtu se všemi studujícími zaostává.

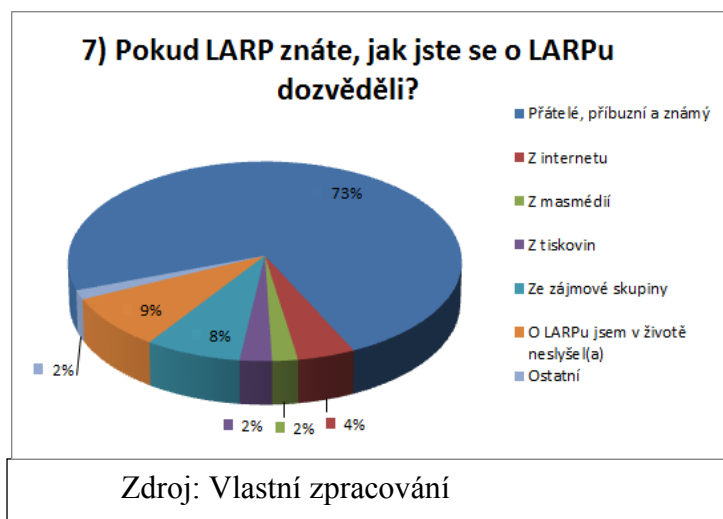
Graf 4.6 – Jakou máte zkušenost s LARPy?



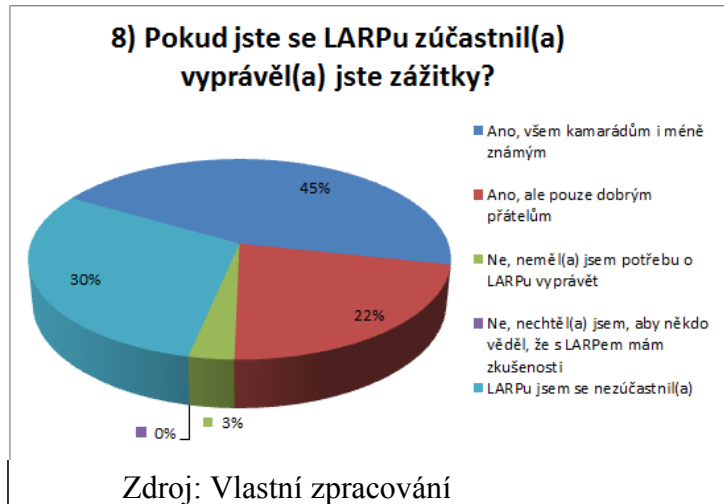
Na Grafu 4.6 můžeme vidět výsledek, který ukazuje, jakou zkušenost mají respondenti s LARPy. Necelých 60 % respondentů odpovědělo, že pravidelně navštěvuje LARPy. Zajímavou část grafu rovněž tvoří 20 % respondentů, kteří označili odpověď, že o LARPu slyšeli a rádi by se jej v budoucnu účastnili. Z toho lze usoudit, že LARP vzbuzuje zájem společnosti a i když se konají LARPové akce přes dvacet let, stále vzbuzují zájem veřejnosti. Odpověď „Ostatní“ zvolilo jen 9 % lidí, z nichž nejčastější odpověď byla: „LARPy znám, ale nechtěl bych se jich účastnit“, a to v 9 případech. Ve 4 případech respondenti napsali, že LARP doposud neznají, ale zaujal je, a rádi by se LARPu v budoucnu zúčastnili. Ve 2 případech respondenti napsali, že s LARPem museli kvůli časové náročnosti skončit.

4.1.2.2 Poznatky o LARPu

Graf 4.7 – Pokud LARP znáte, jak jste se o LARPu dozvěděli?

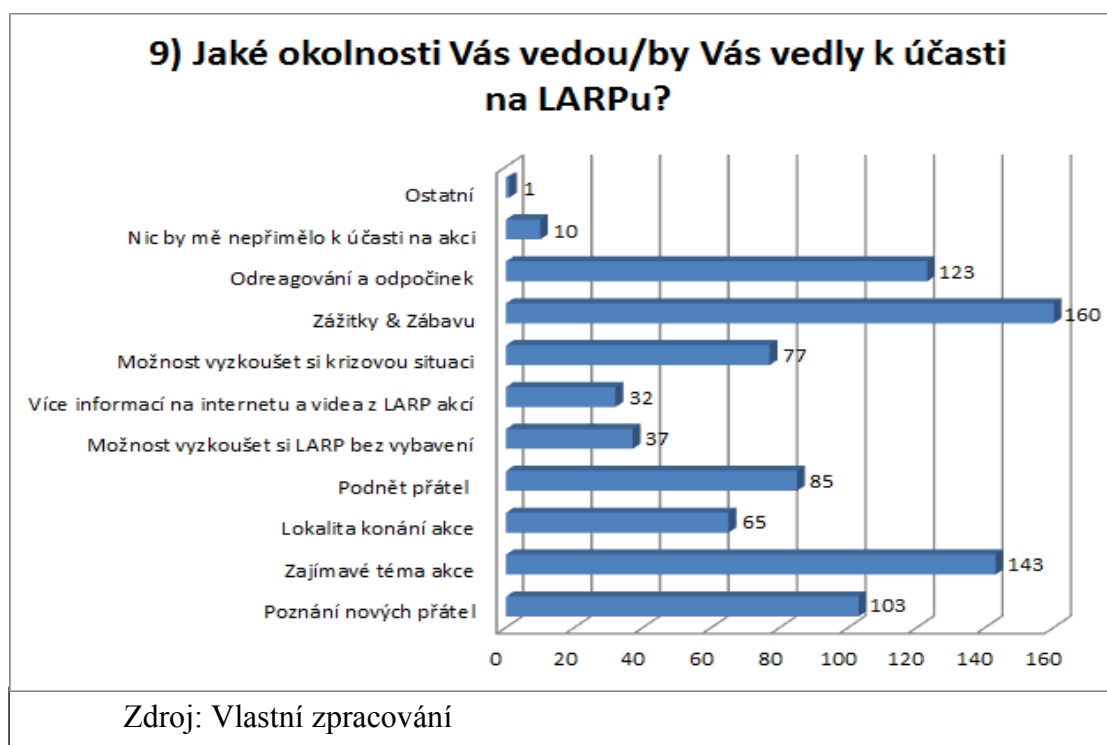


Graf 4.8 – Pokud jste se LARPu zúčastnil(a) vyprávěl(a) jste zážitky?



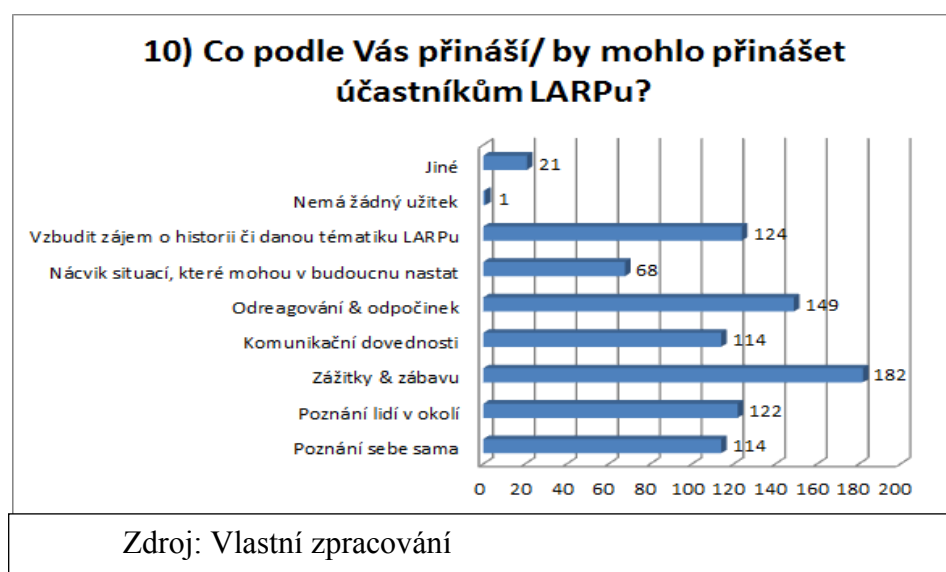
Z Grafu 4.7 je jasně patrné, že nejvíce se povědomí o LARPu šíří pomocí přátel, příbuzných a známých. Tento způsob předávání informací je pochopitelný, protože je LARP natolik komplikovaný a rozsáhlý, že prezentování a předávání informací o LARPu, zejména pro začátečníky, skrze Internet a tiskoviny je příliš náročné. To zároveň vysvětluje, že v některých lokalitách je LARP zcela neznámá aktivita, zatímco jinde berou tento pojem jako samozřejmost. Pokud se LARPu někdo zúčastní, je velmi pravděpodobné, že o tomto zážitku bude vyprávět svému okolí, jak se můžeme přesvědčit na Grafu 4.8. Přes 90 % respondentů, kteří se LARPu účastnili, vyprávělo zážitky alespoň svým dobrým přátelům. Ve většině případů však respondenti po účasti na LARPu vyprávěli zážitky i méně známým a žádný z respondentů neměl potřebu účast na LARPu nějak utajovat. Každý LARP je jedinečný a v nějakém ohledu odlišný od všech událostí tohoto žánru. Zážitky na těchto akcích jsou různorodé a stejně jako u většiny nových aktivit je pochopitelné, že i první účast na této akci bývá většinou podmíněna doprovodem někoho zkušeného, kdo LARP už zažil, nebo alespoň ve skupině.

Graf 4.9 – Jaké okolnosti Vás vedou/by Vás vedly k účasti na LARPu?



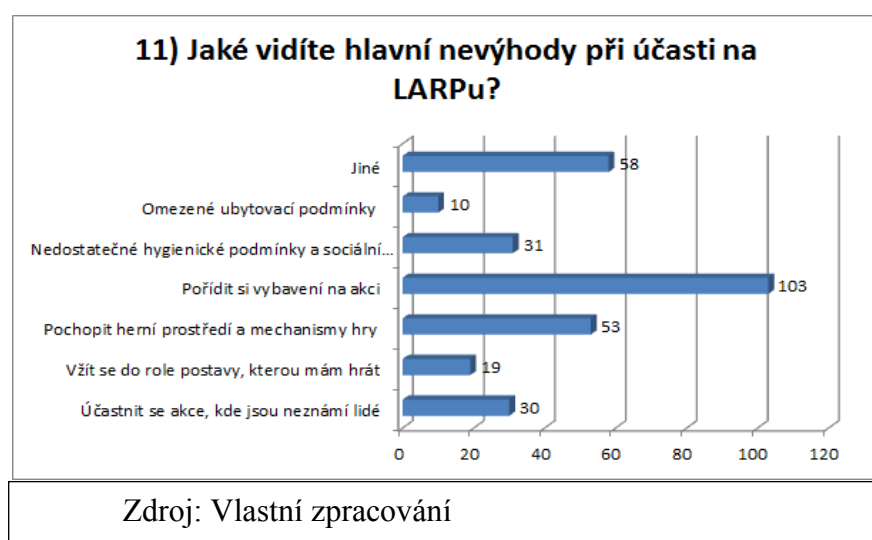
Dle Grafu 4.9 je patrné že, největším lákadlem pro účast na LARPu jsou zážitky a zábava. Za povšimnutí stojí rovněž, že druhý největší motivátor pro účast na LARPu je zajímavé téma akce. To lze odůvodnit zvyšujícím zájmem o fantasy literaturu, filmy a seriály, které zaplavují jak televizi, tak Internet. Zahrát si oblíbenou postavu naživo může být pro řadu lidí velkým lákadlem. Zároveň se zvyšuje zájem o totalismus, který ovlivňoval životy v druhé polovině minulého století, avšak řada mladých lidí, v dnešní době, toto období nezažila a ráda by okusila prostředí totalismu na vlastní kůži. Neméně důležitým motivátorem pro účast na LARPu je odreagování a odpočinek. Velké množství LARPařů uvedlo, že na LARPy si jezdí odpočinout od stresujícího světa a při hraní role nemusí moc přemýšlet a následky jejich jednání se promítnou pouze do jejich postavy po dobu konání akce, a tak jsou daleko uvolněnější. V neposlední řadě respondenti uvedli, že na LARPu mají možnost seznámit se s vrstevníky, kteří mají podobné zájmy. Jak už bylo zmíněno, podstatnou část při rozhodování účasti na LARPu tvoří téma akce. To sebou rovněž nese i informaci, že účastníci této akce budou mít podobný zájem o téma akce a společné zážitky vytvoří dostatek prostoru k rozhovoru. S tím je spojené i snadné navazování nových kontaktů a poznávání přátel s podobnými zájmy.

Graf 4.10 – Co podle Vás přináší/ by mohlo přinášet účastníkům LARPu?



Jako největší přínos z LARPu uvedli respondenti, že hlavně přináší zážitky a zábavu, a druhou nejčastější odpovědí bylo odreagování a odpočinek na Grafu 4.10, což je z podstaty LARPu jako volnočasové aktivity pochopitelné. Zajímavým faktem je, že podle více jak poloviny respondentů tato volnočasová aktivita přispívá ke vzbuzení zájmu o historii či danou tematiku LARPu, zlepšuje komunikační dovednosti, pomáhá poznat lidi ve svém okolí a rovněž sebe sama. LARP, pro který je největší motivátor zábava a odreagování, sebou nese i řadu faktorů edukativního charakteru, které mají v dnešní době vysokou cenu.

Graf 4.11 – Jaké vidíte hlavní nevýhody při účasti na LARPu?



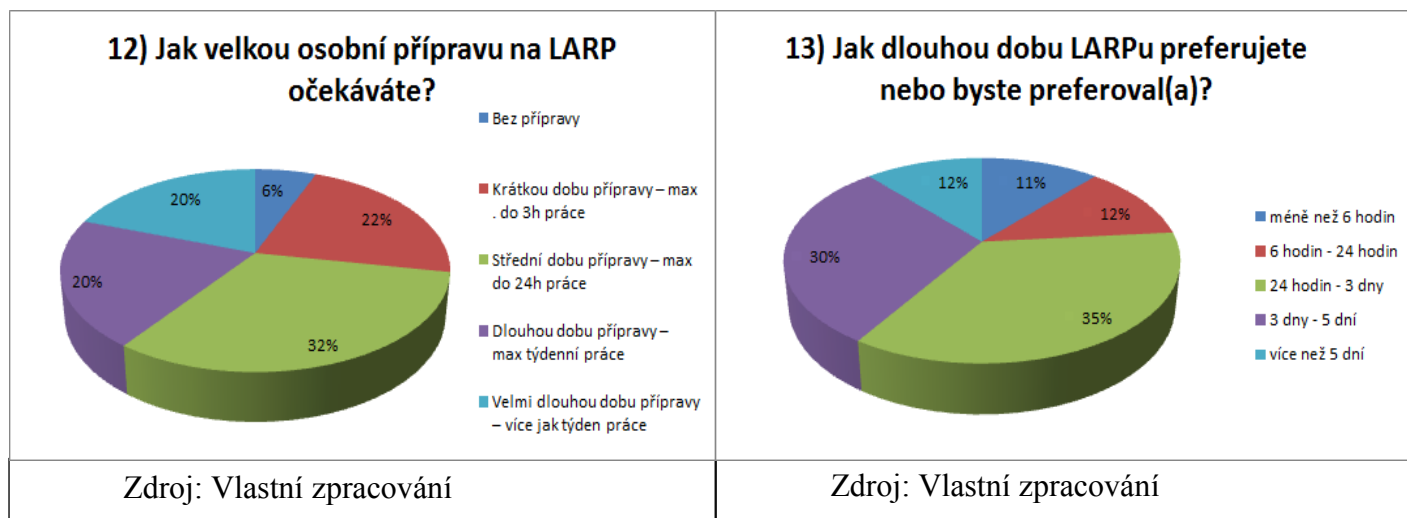
Dle respondentů je největší problém při účasti na LARPu pořídit si patřičné vybavení Graf 4.11, což se může jevit jako problém pouze do určité míry. Často se u komorních LARPů, ale i jinde lze setkat s tím, že je vybavení na akci zapůjčeno za úplatu. Dokonce na

některých typech LARPů je zapůjčené vybavení žádoucí. Například na LARPu Methan city – Bod obnovy (www.methancity.cz), který se odehrává v totalitním postkatastrofickém světě, je pro autentičnost žádoucí, aby měli účastníci stejné pracovní uniformy. Samotné zapůjčení sebou samozřejmě nese zvyšující se finanční nároky za cenu vyšší kvalitu LARPu. V některých případech vycházejí organizátoři vstříc začátečníkům. Zbraně účastníkům akce zapůjčují a snižují nároky na kostým, aby si LARP mohl vyzkoušet opravdu každý. Další z nejčastěji označovaných odpovědí byla: Pochopit herní prostředí a mechanismy hry. V tomto případě nastává zejména u nováčků problém, který se však rychle vytrácí po absolvování jednoho až dvou LARPů. Tento problém má i řada hráčů deskových her či her se složitějšími pravidly. Na rozdíl však od deskových her, LARP nabízí jedno elegantní řešení, kterým jsou tzv. „Cizí postavy“. Cizí postavy jsou zpravidla zkušenější hráči, kteří mají mimo jiné za úkol postarat se o to, aby se hráči na LARPu nenudili. Snaží se rozproudit děj a vtáhnout do něj co nejvíce hráčů. Pokud jsou za cizí postavy zvoleni zodpovědní a zkušení hráči, odpadne i problém s další nejčastěji označovanou odpovědí: „Účastnit se akce, kde jsou neznámí lidé“. Pokud se hráč rychle dostane do děje a musí jednat a rozhodovat se ve skupině, přestane myslet na ostýchavost a rychle se začne seznamovat s lidmi v blízkém okolí. LARP se často odehrává v přírodě, kde jsou sníženy hygienické podmínky, což může být pro některé respondenty, dle Grafu 4.11 problém. Avšak řada LARPů se odehrává v ubytovnách nebo blízkosti civilizace a i tento problém by se dal řešit. Často byla u této otázky označována odpověď: „Jiné“. Nejčastější respondenti odpovídali, že „Neví nebo nevidí nevýhody LARPu“ a to ve 13 případech. V 5 případech odpověděli respondenti, že nevýhodu vidí v cenové, časové a vzdálenostní náročnosti. Ve 4 případech označili respondenti jako nevýhodu LARPu, že setkají i s nepříjemnými lidmi, kteří mohou zkazit zážitek i z kvalitního LARPu. Tento problém se dá pouze těžko řešit.

4.1.2.3 LARP jako balíček cestovního ruchu

Graf 4.12 – Jak velkou osobní přípravu na LARP očekáváte?

Graf 4.13 – Jak dlouhou dobu LARPU preferujete nebo byste preferoval(a)?

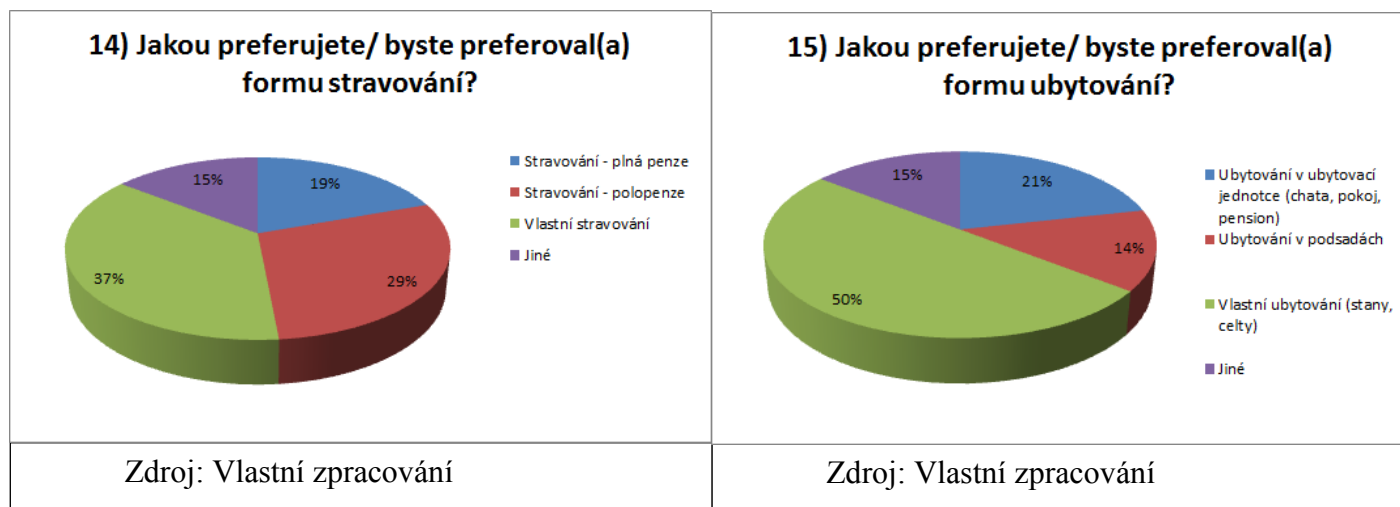


Graf 4.12 znázorňuje odpovědi respondentů na otázku: „Jak velkou osobní přípravu na LARP očekáváte?“ Rozložení odpovědí na tuto otázku by se dalo označit jako rovnoměrné, s výjimkou odpovědi: Bez přípravy. Pouze malé procento dotazovaných (6 %) očekává, že si na LARPU nebudou muset nic připravovat. Zatímco většina respondentů počítá před LARPEm s přípravou do 24 hodin práce. Ostatní odpovědi se pohybují kolem 20 %. To lze odůvodnit tím, že je každý LARP odlišný a na jiné úrovni. Proto jsou respondenti v některých případech ochotni věnovat více času přípravě na kvalitní LARP, a v některých případech neočekávají moc velkou přípravu na LARP menšího rozsahu a kvality.

Grafu 4.13 znázorňuje odpovědi na otázku: Jak dlouhou dobu LARPU preferujete nebo byste preferoval(a)? Více než polovina respondentů preferuje LARPy, které trvají 1 až 5dní. Z toho lze vyvodit, že respondenti jsou ochotni obětovat více svého volného času, aby se mohli LARPU zúčastnit.

Graf 4.14 – Jakou preferujete/ byste preferoval(a) formu stravování?

Graf 4.15 – Jakou preferujete/ byste preferoval(a) formu ubytování?

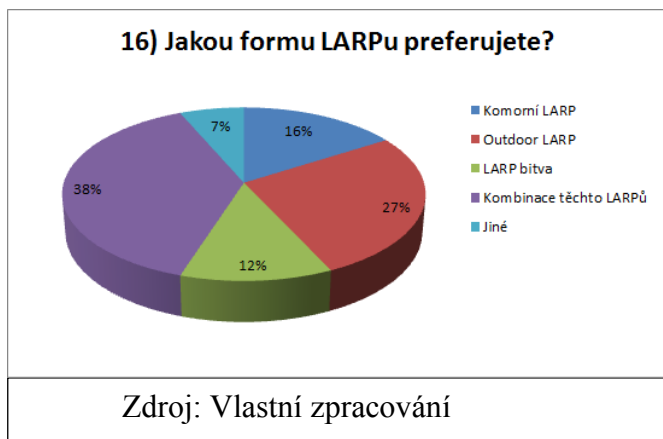


Graf 4.14 znázorňuje odpovědi na otázku: „Jakou preferujete/ byste preferoval(a) formu stravování?“. Respondenti nejčastěji odpověděli: „Vlastní stravování“, a to 37 % respondentů. To lze jednoduše vysvětlit tím, že hráči jsou natolik zaměstnání LARPem, že nemají velkou se stravovat se hromadně v určitý čas a preferují vlastní jídlo, které většinou vychází levněji. Jako druhá nejčastěji zvolená odpověď (29 %), ale bylo: „Stravování – polopenze“. Hráči se tak nemusí starat o nákup vlastního jídla a skupinové vaření může pro hráče znamenat kvalitnější jídlo za obdobné finanční nároky. Rovněž často byla označována odpověď „Jiné“. Nejčastěji, a to v 10 případech, odpověděli, že se stravování odvíjí od typu akce, což jen potvrzuje domněnku, že je pro hráče důležité prostředí a typ LARPU, aby se rozhodl, jak se bude stravovat. V 8 případech označili respondenti, že druh stravování pro ně „Nemá vliv“. V 5 případech respondenti preferují „Snídaně“, stejný počet respondentů odpovědělo, že je pro ně důležitější „Přítomnost herní krčmy“, kde mohou v průběhu celého dne chodit na jídlo, nápoje a občerstvení.

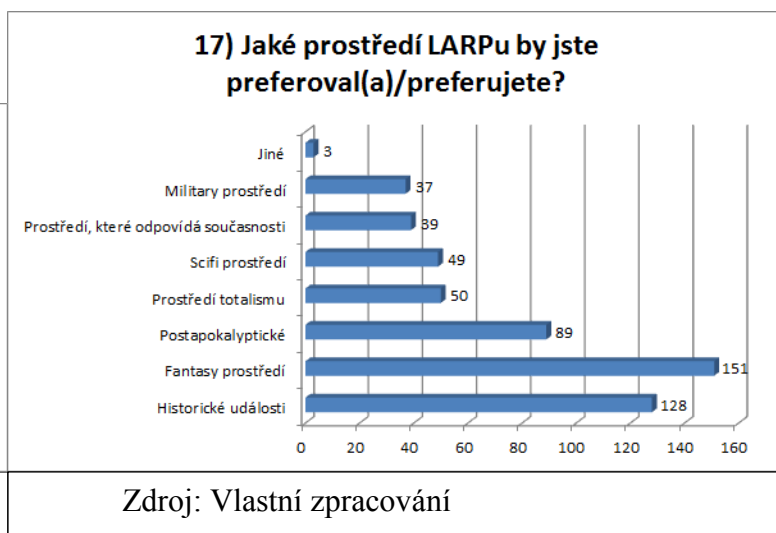
Graf 4.15 znázorňuje odpovědi na otázku: „Jakou formu ubytování respondenti preferují“. Nejčastěji respondenti označovali „Vlastní ubytování“, a to v 50 % případů. To by se dalo vysvětlit nízkými finančními nároky. Druhá nejčastější odpověď byla: „Ubytování v ubytovací jednotce“, to za svou odpověď zvolilo 21 % respondentů. Ubytování se odvíjí od druhu akce. Na některých akcích je ubytování druhořadé a účastníci spí ve vlastních stanech. Ovšem na některých akcích je pro prostředí LARPU důležité, kde a za jakých podmínek účastníci spí, a proto je zde na ubytování kladen vyšší důraz. Mohou to být rekonstrukce historických bitev, kde se používají historické stany nebo LARPy s prostředí totalismu, kde

jsou účastníci ubytováni v betonových ubikacích a podobně. Mezi „Jiné“ nejčastěji respondenti napsali, že ubytování se odvíjí dle typu akce, a to v 10 případech a v 5 případech napsali, že ubytování nehraje při LARPu roli.

Graf 4.16 – Jakou formu LARPu preferujete?



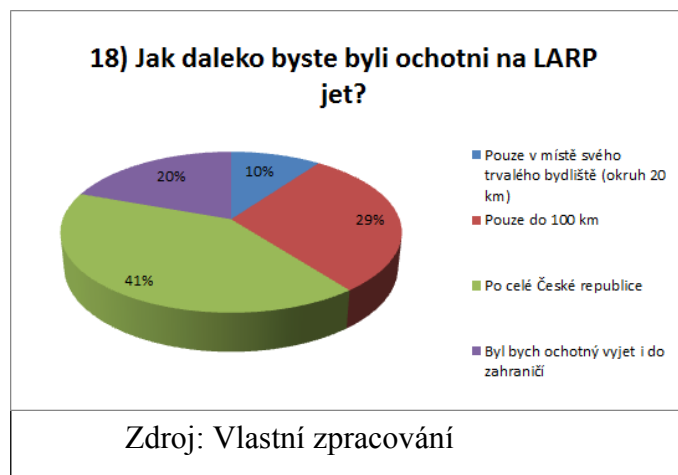
Graf 4.17 – Jaké prostředí LARPu byste preferoval(a)/ preferujete



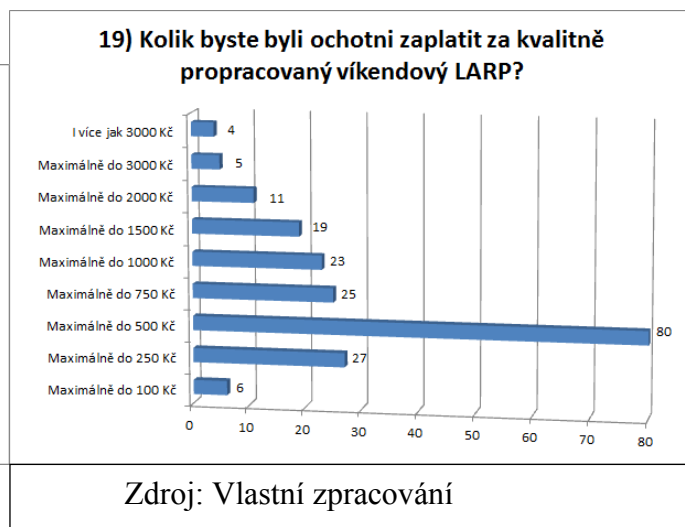
Graf 4.16 ukazuje odpovědi respondentů na otázku: „Jakou formu LARPu preferují?“. Mezi nejčastějšími odpověďmi byla označována „Kombinace těchto forem LARPů“, kterou označilo 38 % respondentů. Formy LARPu jsou velice různorodé a proto se jeví kombinace těchto forem jako nejlepší řešení. Na LARPu, kde je kladen důraz na hraní role, příběh s možností vyřídit si spor pomocí bitvy měkčenými zbraněmi, si může každý účastník přijít na své a zdržovat se v lokalitě, kde bude intrikařit, bojovat, pročítat spisy o světě nebo dělat to co ho baví. Proto není s podivem, že jako druhá nejčastější odpověď byla označována odpověď: „Outdoor LARP“, která v sobě nese kompromis mezi LARP bitvou a komorním LARPem.

Graf 4.17 zobrazuje nejčastější odpovědi na otázku: „Jaké prostředí LARPu byste preferoval(a)/ preferujete?“. Nejčastěji označovaná odpověď byla „Fantasy prostředí“, kterou označilo 151 respondentů. Jako druhé nejoblíbenější prostředí zvolili respondenti „Historické prostředí“, které zvolilo 128 respondentů. Jako třetí nejčastější odpověď bylo označováno „postapokalyptické prostředí“, což značí prostředí po světové katastrofě. U čtvrtiny respondentů je také v oblibě prostředí totalismu a sci-fi prostředí.

Graf 4.18 – Jak daleko byste byli ochotni na LARP jet?



Graf 4.19 – Kolik byste byli ochotni zaplatit za kvalitně propracovaný víkendový LARP?



Graf 4.18 znázorňuje výsledky na otázku: „Jak daleko byste byli ochotni na LARP jet?“. Většina respondentů (41 %) by byla ochotna vyjet na LARP „Po celé České republice“. Necelá třetina účastníků by byla ochotna vyjet „Pouze do 100 km“ od místa svého trvalého bydliště a pětina respondentů by byla ochotna vyjet na LARP i do zahraničí. Z toho můžeme usuzovat, že účastníci LARPU jsou ochotni vycestovat na LARP opravdu daleko od místa svého trvalého bydliště. To umožňuje získání potenciálních účastníků LARPU na rozsáhlém území.

Poslední otázkou výzkumu byla: „Kolik byste byli ochotni zaplatit za kvalitně propracovaný víkendový LARP?“ Graf 4.19. Jako dodatek bylo u této otázky uvedeno, že se jedná o LARP od pátku do neděle, bez stravování a s vlastními ubytováním. Respondenti by byli ochotni nejčastěji zaplatit „Maximálně do 500 Kč“, a to 80 respondentů. Ovšem 62 respondentů by bylo ochotno za kvalitní LARP zaplatit 1000 Kč a více. Z toho lze usoudit, že LARP může být skutečně pro někoho finančně náročný a řada respondentů je ochotna si připlatit za kvalitní LARP, kde budou autentické kulisy, zkušení organizátoři, kvalitní příběh a nákladnější zpracování LARPU.

4.1.3 Vyhodnocení dotazníkového šetření

LARPy v České republice jsou nejčastěji navštěvovány mladšími lidmi ve věku 16 – 25 let, kteří mají dostatek času a navštěvují tyto akce pravidelně. Větší část vzorku lidí z výzkumného šetření o LARPU již zaslechla a bylo to v drtivé většině případů od kamarádů či známých, nebo z nějaké sociální skupiny, kterou navštěvují. Pokud se někdo LARPU účastnil,

je velká pravděpodobnost, že se o jeho zážitcích z LARPu dozvěděli blízcí přátelé, ale i známí. Díky tomu můžeme určit, že ve většině případů se LARP šíří pomocí přátel a známých, kde důležitou roli hraje Internet jako komunikační nástroj a sekundárně zde působí jako zdroj informací o LARPu.

Zkušení účastníci LARPu, ale i laikové na LARPu nejvíce oceňují nabytí nových zážitků a zábavu, stejně tak jako odreagování a odpočinek, možnost vyzkoušet si něco nového a přitom se seznámit s novými přáteli. Největší problémem pro účast na LARPu se jeví pořídit si vybavení na danou akci, pochopit herní mechanismy, dále prostředí a účast na akci s neznámými lidmi. Avšak tyto problémy se dají vyřešit kvalitní přípravou LARPu.

Jako nejatraktivnější druh LARPu se jeví Outdoor LARP, který je v dnešní době nejnavštěvovanější. Kompromis mezi hraním role, náročným příběhem a bitvou láká velkou škálu potencionálních zájemců o LARP. Jako nejžádanější prostředí LARPu lze zařadit převážně historické a fantasy prostředí. Za zmínku ovšem stojí i prostředí po katastrofě (postapokalyptické) nebo prostředí totalismu, které má svůj skrytý potenciál.

Zájemci o LARP jsou ochotni ujet velké vzdálenosti a věnovat LARPu, který je zaujme, i celý víkend. Zájemci o LARP si jsou vědomi, že pro účast na LARPu musí podstoupit určitou přípravu, které jsou ochotni věnovat den až týden práce, dle typu akce. Klíčová zůstává i otázka ceny, kterou jsou ochotni účastníci LARPu zaplatit. Dle typu akce, náročnosti kulís a přípravy jsou účastníci ochotni zaplatit 500 – 1500 Kč za víkendový LARP bez stravy a ubytování. Stravování v podobě krčmy, ubytování a různé formy tematických aktivit mohou zvýšit výnosy z tohoto produktu cestovního ruchu. Lidé, kteří za LARP nechťejí vynaložit tolik finančních prostředků, si mohou zajistit vlastní ubytování a stravu. Díky tomu se neztratí zájem těchto účastníků, kteří tvoří potencionální poptávku po LARPu a jeho službách a vytváří LARPu reklamu.

4.2 Návrhy a doporučení

4.2.1 Silné stránky LARPu

Mezi silné stránky LARPu lze beze sporu zařadit, že LARP přináší lidem zábavu a odpočinek. Zábava je v LARPu velice subjektivní, protože může přinášet v jeden okamžik určité osobě zábavu, přičemž druhá osoba stejný okamžik vnímá naprosto odlišně. Avšak důležitým aspektem je, že všechny osoby, které se LARPu zúčastní, získávají určitou zkušenost a neopakovatelný zážitek. Právě zážitky spojené s hraním role přináší hráčům největší požitek ze hry. Tyto prožitky se hráčům vryjí do paměti o to víc, když své zážitky znovu opakují při vyprávění svým přátelům a známým.

Pomocí role mohou být svědky událostí, které by si jen těžko představovali nebo si vyzkouší své jednání v situacích, do kterých by se mohli v budoucnu dostat. Nácvik situací a jednání přirozenou cestou významně ovlivňuje dovednosti člověka. Nutí ho přemýšlet nad danou situací okamžitě, a tím procvičuje rychlost jeho rozhodování. Zároveň se člověk na LARPu setká s vedením skupiny, přijímáním zodpovědnosti, prací s informacemi a mnoho dalšího. Všechny tyto zkušenosti podněcují v hráčích rozvoj jejich interpersonálních dovedností, rétoriky, manipulace, fyzické a psychické zdatnosti. To vše probíhá přirozeně a zábavnou formou hry.

Možnost sdílení těchto zážitků s přáteli zlepšuje interpersonální vazby mezi lidmi. Společná témata a zážitky vytváří nová přátelství a známosti, což má za následek vyšší společenský statut člověka. Přitom LARP umožňuje lépe poznat lidi ve svém okolí, protože se dostávají do situací, které nejsou běžné a musí jednat v neobvyklých situacích. Navazování nových kontaktů nahrává i fakt, že se LARPu účastní lidé podobné věkové kategorie 15 – 30 let, avšak zahraniční zkušenost ukazuje, že se LARPu dá věnovat i v daleko mladším věku. Obzvláště severské země mají zkušenosti s tábory pro děti od 7 let, které si na LARPu nejvíce užívají bitev měkčenými zbraněmi, ale zároveň dochází k jejich rozvoji stejně jako u starších hráčů.

LARP se dá realizovat téměř na každém místě. Důležitým aspektem je pouze prostředí, které by mělo mít co nejméně rušivých prvků pro příběh. Získané zkušenosti s mladými lidmi mohou pomoci nejen ve školství, ale i v turistických destinacích s malou poptávkou po mladých lidech, jak tomu bylo například u švédského muzea. S rozvojem internetu dochází i k rozvoji LARPu, se kterým se lidé setkávají stále častěji, přičemž jeho komerční využití je doposud stále malé.

4.2.2 Slabé stránky LARPu

Mezi největší slabosti LARPu patří paradoxně jeho nejsilnější stránka, a to je, že LARP je velice rozmanitý. Pro veřejnost tak vzniká neucelený těžko uchopitelný výraz, ze kterého mají obavu. Řešením často bývá, že noví účastníci navštěvují LARP společně ve skupinách nebo s někým, kdo se již LARPu účastnil. Toto řešení nemusí být vždy ideální, protože někteří lidé nemají známého, co hraje LARP nebo skupinu, se kterou by LARP navštívili. Nabízí se zde možnost uspořádat LARP čistě pro začátečníky, který hráčům předvede, jak fungují v LARPu základní prvky, jak funguje herní mechanika a jaká jsou základní pravidla na LARPech. Právě pochopení herní mechaniky a pravidel bývá rovněž častou obavou nových účastníků LARPu. Proto je zde důležité, aby na LARPu pro nováčky bylo dostatečné množství suborganizátorů, kteří se budou starat o to, jestli hráč pochopil herní mechanismy, budou zapojovat hráče do děje LARPu a vytvářet herní situace, které hráče motivují do hry.

Spolu s Internetem, jako nejvíce se rozšiřujícím médiem, narůstá povědomí o LARPu, avšak skrze Internet se nováčci o LARPu dozví jen základní informace, a aby se odhodlali LARP navštívit, je ve většině případů nutné mít kamaráda, se kterým budou tuto zkušenost absolvovat. To může v některých případech odradit potenciální zájemce, i když LARP navštěvují převážně mladí lidé ve věku 15 – 30 let, kde je větší sounáležitost.

Další slabou stránkou LARPu je potřeba vybavení na akci. I když většina respondentů v dotazníkovém šetření počítá s určitou přípravou na LARP, pořízení vybavení jako je kostým a zbraně bývá finančně náročné a lidi může často odradit pořízení si těchto věcí, pokud nebudou vědět, jestli se jim LARP skutečně zalíbí. Na tento problém však existuje jednoduché řešení, a tím je pronájem herního vybavení za určitou částku.

Mezi slabé stránky se řadí i finanční náročnost LARPu. Tato slabá stránka se dá elegantně řešit pomocí volitelných placených služeb. Výdaje na rekvizity a pronájem herní plochy jsou po rozpočítání mezi hráče přijatelné. Ovšem někteří hráči jsou ochotni si připlatit za dodatečné služby, které vygenerují vyšší zisky z akce. Stravování zajištěné herní krčmou pozvedne úroveň LARPu, protože zde vzniká kontaktní místo pro všechny hráče a zároveň zvedne útratu hráčů na LARPu. Pokud chce někdo ušetřit, může využívat vlastního jídla a pití. Dalším stěžejním bodem je ubytování. Hráči, kteří chtějí vynaložit méně finančních prostředků, zvolí na LARPu vlastní ubytování, avšak hráči ochotní si připlatit mohou zvolit ubytování v ubytovací jednotce nebo v podsadě. V samotném LARPu se pak mohou nabízet služby jako prodej tematických předmětů, kostýmů, zbraní a jiné, které budou generovat další

příjmy z LARPU, ale zároveň bude možnost, aby hráč mohl vynaložit méně finančních prostředků. Zavedením vedlejších služeb do LARPU se zvyšuje míra užítu pro hráče a zvedá se úroveň LARPU, takže jsou hráči ochotni za LARP zaplatit více.

Stěžejním bodem každého LARPU je samotná příprava. Podle časové náročnosti a úrovně LARPU může být variabilní úroveň náročnosti přípravy. Klíčové zůstává vytvoření LARPU, který bude odpovídat dané lokalitě a zvedne zájem potencionálních návštěvníků.

Časová náročnost se nepromítá jen v přípravě LARPU, ale i v samotném absolvování LARPU. S přibývajícím věkem klesá procento volného času z důvodu působení substitučního efektu, kdy se mladí lidé dostávají do práce a preferují práci (důchod) před volným časem. Pokud se dostanou za určitou individuální úroveň, začne působit důchodový efekt, kdy pracovníci preferují více volného času a méně odpracovaných hodin. V důsledku tohoto vlivu výrazně ubývá hráčů přibližně kolem 30 let. Ovšem je to způsobeno i sociálními hodnotami a zakládáním rodin, což také ovlivňuje volný čas. Avšak z dotazníkového šetření vyplývá, že respondenti preferují víkendové a vícedenní LARPy, takže jsou ochotni obětovat procento svého volného času pro tuto aktivitu.

V neposlední řadě se s LARPEM váže snížení hygienických podmínek. LARP se může odehrávat uvnitř i venku. A právě venkovní vícedenní aktivity bývají spojené s omezením hygienických podmínek. Tento problém se dá z části řešit vybaveností místa konání akce. Pokud se LARP odehrává blízko civilizace, není problém zajistit veškerou hygienu. Ovšem LARPy, které se odehrávají v přírodě, takový komfort mít nebudou. Pro některé hráče to nepředstavuje žádný problém, někteří se s tím dokážou na pár dní smířit a ty ostatní raději volí LARPy odehrávající se uvnitř.

4.2.3 Příležitosti LARPU

LARP v sobě skrývá řadu příležitostí a možností, které by se daly v budoucnu využít. Jako první možnost je rozšíření povědomí o tom, co to LARP je. Může se to zdát jednoduché, ale pokud uvažíme fakt, že většina lidí se o LARPU dozvěděla přes přátele, nastává problém, jakou zvolit formu propagace. Jelikož se hráči LARPU mezi sebou domlouvají převážně přes Internet, což je velmi dynamické komunikační a informační médium, odpověď se nabízí sama. Zdroj rozšíření povědomí o LARPU by měl být převážně skrze Internet, ovšem to samo o sobě nebude stačit. Důležité je upoutat potencionální návštěvníky. Toho lze dosáhnout převážně skrze akce pořádané právě pro nováčky a pro děti. Touto cestou se o LARPU začne více mluvit a rozšíří se povědomí mezi známými, co tuto akci absolvovali. Zároveň uskutečnění akcí pro děti zvýší jejich zájem o tuto volnočasovou aktivitu.

Další možností je využívat jen dílčí prvky z LARPu při pořádání prohlídek, slavnostech a dalších turistických aktivitách. Pokud se lidé budou setkávat s lidmi, co se LARPu věnují, je velká pravděpodobnost, že některé lidi tato myšlenka nadchne. A i když neprojeví zájem o tuto aktivitu, budou mít alespoň zážitek s daného místa, který zvýší povědomí o LARPu u lidí v jejich okolí.

LARP v sobě skrývá i další potenciál, a tím jsou informace. Skrze LARP lze zjistit mnoho informací o hráčích, o jejich zálibách, ale také o jejich mentalitě a volbách při rozhodování. Zároveň lze jednoduše vyzorovat, co hráče baví nebo od čeho se naopak distancují a využít následně dílčí prvky například v zážitkovém cestovním ruchu nebo i v jiné sekci turismu. Příkladem může být zahraničí, kde LARP má v turismu již své místo a baví čím dál více lidí.

5 Závěr

S LARPy a prvky užitými v LARPu se setkávají lidé čím dál častěji ve svém životě. Rozvoj LARPu podněcuje komunikační média, stejně tak jako hráči LARPu. S přibývajícím počtem hráčů LARPu vzniká daleko větší šance na jeho rozvoj a užití v běžném životě či turistice.

Cílem mé bakalářské práce bylo vysvětlit problematiku LARPu jako volnočasové aktivity, objasnit základní členění LARPu a jeho prvky, se kterými se setkáváme v běžném životě, a dají se využít v turismu. Dále pak objasnit jakým způsobem se dostává LARP ke konečnému spotřebiteli, jak prvky LARPu užívají v zahraničí, zejména ve Skandinávských zemích a zjistit, v jaké podobě by měl být LARP jako balíček cestovního ruchu, aby byl pro klienty, co nejvíce atraktivní. Cílů jsem se snažil dosáhnout pomocí dotazníkového šetření a metody komparace.

LARPy se dají dělit dle časové náročnosti na krátké, do několika hodin, střední a dlouhé, které trvají několik dní až měsíců. Z toho vyplývá jejich základní forma, která definuje komorní LARPy, outdoor LARPy, LARP-bitvy, družinovky, LARP tábor, situační LARP a LARPové společenské události. Dále se LARP člení dle žánru. Mezi nejčastější a nejoblíbenější žánr patří fantasy a historický LARP, další žánry mohou být postapokalyptický, sci-fi, military, LARP z prostředí totalismu, ale i různé žánry LARPu dle knižních, počítačových a filmových předloh.

S fenoménem LARPu se již, alespoň nepřímo, setkala řada lidí. Kvůli složitosti a rozmanitosti tohoto fenoménu, však někteří lidé stále nenašli odvahu se této volnočasové aktivity zúčastnit. V Česku se lze setkat s některými prvky LARPu, které se využívají zejména v zážitkové turistice a při incentivních programech pro zaměstnance. Velké oblibě se LARP začíná těšit ve školství, kde programy spojené s LARPem přináší studentům nevšední zážitek, ale i možnost učit se zábavnou formou. Avšak oproti Skandinávským zemím, má Česká republika řadu nedostatků. V těchto zemích vešel LARP ve všeobecnou známost, a lze se s ním setkat v řadě turistických destinací, vzdělávacích programech a při turismu mládeže.

Dotazníkové šetření poukázalo na to, že lidé nemají doposud dostatek informací o LARPu, aby je podnítil k účasti. Během dotazníku bylo zaznamenáno jen malé množství negativních ohlasů na LARP. Jak poukazuje zahraniční zkušenost, LARP má lidem co nabídnout, a kromě zábavy přináší odpočinek, ale i užitek v podobě rozvoje osobnosti a získávání znalostí. LARP lze rozvíjet téměř v každé lokalitě, a pokud se správně aplikuje na turistickou destinaci, je velká šance, že zvedne cestovní ruch v cílové destinaci.

Seznam Obrázků a Grafů

OBR. 2.1 – PRVKY ZÁŽITKOVÉHO CESTOVNÍHO RUCHU	8
GRAF 4.1 – POHLAVÍ.....	44
GRAF 4.2 – VĚK	44
GRAF 4.3 – BYDLIŠTĚ	45
GRAF 4.4 – NEJVYŠŠÍ DOSAŽENÉ VZDĚLÁNÍ	45
GRAF 4.5 – JAKÝ JE VÁŠ SPOLEČENSKÝ STATUT?	45
GRAF 4.6 – JAKOU MÁTE ZKUŠENOST S LARPY?	46
GRAF 4.7 – POKUD LARP ZNÁTE, JAK JSTE SE O LARPU DOZVĚDĚLI?	47
GRAF 4.8 – POKUD JSTE SE LARPU ZÚČASTNIL(A) VYPRÁVĚL(A) JSTE ZÁŽITKY?	47
GRAF 4.9 – JAKÉ OKOLNOSTI VÁS VEDOU/BY VÁS VEDLY K ÚČASTI NA LARPU?	48
GRAF 4.10 – CO PODLE VÁS PŘINÁŠÍ/ BY MOHLO PŘINÁŠET ÚČASTNÍKŮM LARPU?	49
GRAF 4.11 – JAKÉ VIDÍTE HLAVNÍ NEVÝHODY PŘI ÚČASTI NA LARPU?.....	49
GRAF 4.12 – JAK VELKOU OSOBNÍ PŘÍPRAVU NA LARP OČEKÁVÁTE?	51
GRAF 4.13 – JAK DLOUHOU DOBU LARPU PREFERUJETE NEBO BYSTE PREFEROVAL(A)?	51
GRAF 4.14 – JAKOU PREFERUJETE/ BYSTE PREFEROVAL(A) FORMU STRAVOVÁNÍ?	52
GRAF 4.15 – JAKOU PREFERUJETE/ BYSTE PREFEROVAL(A) FORMU UBYTOVÁNÍ?	52
GRAF 4.16 – JAKOU FORMU LARPU PREFERUJETE?	53
GRAF 4.17 – JAKÉ PROSTŘEDÍ LARPU BYSTE PREFEROVAL(A)/ PREFERUJETE.....	53
GRAF 4.18 – JAK DALEKO BYSTE BYLI.....	54
GRAF 4.19 – KOLIK BYSTE BYLI OCHOTNI ZAPLATIT ZA KVALITNĚ PROPRACOVANÝ VÍKENDOVÝ LARP?	54

Seznam použité literatury

- BAŠTA, Jaroslav. Začátky prvních fantasy světů v Česku. In: GOTTHARD, Pavel. *Odraz: tváře českého larpu*. Brno, 2008, s. 20-24. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/images/odraz08-sbornik.pdf>
- BRYHN, Hilde et al. Experiencing history: Using LARP as education; experiences and visions. In: *The book: Knutepunkt 2001*. Oslo (Norway): The Claus Raasted edition, 2012, s. 36-39
- ČERTÍK, Miroslav a Věra FIŠEROVÁ. *Volný čas, životní styl a cestovní ruch*. Vyd. 1. Praha: Vysoká škola hotelová v Praze 8, 2009, 103 s. ISBN 978-808-6578-934.
- FATLAND, Eirik. Knutepunkt and Nordic Live Role-playing: A crash course. In: BØCKMAN, Petter a Ragnhild HUTCHISON. *Dissecting larp: collected papers for Knutepunkt - 2005 : the 9th annual Nordic conference on larp*. Oslo: Knutepunkt, 2005, s. 11-20. ISBN 82-997102-0-0. Dostupné z: <http://knutepunkt.laiv.org/dissectionlarp.pdf>
- GADE, Morten. Factors of LARP. In: *The book: Knutepunkt 2001*. Oslo (Norway): The Claus Raasted edition, 2012, s. 28-29
- HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005, 407 s. ISBN 80-736-7040-2.
- HOLENDOVÁ, Kateřina. Časové variace LARPU. In: *Odraz: tváře českého larpu : sborník konference, Praha 2009*. Vyd. 1. Praha: Prague by Night, 2009, s. 25-28. ISBN 978-80-254-4564-8. Dostupné z: <http://wiki.larpy.cz/images/Odraz2009.pdf>
- HOSPODÁŘSKÁ KOMORA HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY, kolektiv autorů. *Destinační management a vytváření produktů v cestovním ruchu: Zážitkový cestovní ruch*. Praha: Ministerstvo pro místní rozvoj, 2008. Dostupné z: http://vyzkumy.czechtourism.cz/analyzy/0511_.pdf
- JEVICKÁ, Jana. LARP a neformální vzdělání: aneb mohu se v LARPU něco naučit?. In: *Rozlety: sborník larpové konference Odraz 2010*. Vyd. 1. Brno: Tempus ludi, 2010, s. 20-23. ISBN 978-80-254-6721-3. Dostupné z: <http://wiki.LARPy.cz/images/rozlety-e.pdf>
- LUKAČOVICOVÁ, Petra. Larpy a cony. *Pevnost: váš průvodce fantastickými světy*. 2012, roč. 2012, č. 4. ISSN 1213-8251.

MALEČKOVÁ, Petra. Zážitek ve hře a jeho zpracování. In: *Rozlety: sborník larpové konference Odraz 2010*. Vyd. 1. Brno: Tempus lidí, 2010, s. 76-80. ISBN 978-80-254-6721-3. Dostupné z: <http://wiki.LARPy.cz/images/rozlety-e.pdf>

ORIEŠKA, Ján. *Kongresový cestovní ruch*. 1. vyd. Praha: Idea Servis, 2004, 139 s. ISBN 80-859-7045-7.

PÁSKOVÁ, Martina a Josef ZELENKA. *Výkladový slovník cestovního ruchu*. Praha: Ministerstvo pro místní rozvoj ČR, 2002, 448 s

PETRŮ, Zdenka. *Základy ekonomiky cestovního ruchu*. 2., upr. vyd. Praha: Idea Servis, 2007, 124 s. ISBN 978-808-5970-555

STENROS, Jaakko a Henrl HAKKARALNEN. The Meilahti Model. In: *As larp grows up: theory and methods in larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003, s. 56-64. ISBN 87-989377-0-7.

SUMMANEN, Henrik. Historical worlds: New project establishes larping. In: *The book: Knutepunkt 2001*. Oslo (Norway): The Claus Raasted edition, 2012, s. 30-34.

THE VOW OF CHASTITY. *Dogma 99: A programme for the liberation of LARP* [online]. international version (web page). Oslo (Norway), 1999 [cit. 2013-04-12]. Dostupné z: <http://fate.laiv.org/dogme99/en/>

VOJÁČEK, Tomáš. Odkud přišli a kam jdou tvrdší bitvy. In: *Sborník z larpové konference Odraz 2011*. Brno: Moravian Larp, 2012, s. 65-67. Dostupné z: <http://www.larpy.cz/files/Odraz2011.pdf>

ZAPLETAL, Miloš. Etapové hry. In: *Rozlety: sborník larpové konference Odraz 2010*. Vyd. 1. Brno: Tempus lidí, 2010, s. 32-35. ISBN 978-80-254-6721-3. Dostupné z: <http://wiki.LARPy.cz/images/rozlety-e.pdf>

Internetové zdroje

Historie LARPU. MAREK, Vlastimil. PILIRION, o. s. *Vítejte na stránkách občanského sdružení Pilirion!* [online]. 2011, 2013 [cit. 2013-04-11]. Dostupné z: <http://www.pilirionos.org/pro-verejnost/historie-larpu>

Historie: Svět. Larpédie [online]. 2007 [cit. 2013-04-12]. Dostupné z: http://wiki.larpy.cz/Historie_-_sv%C4%9Bt

Live action role-playing game. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. Wikimedia Foundation, 2013 [cit. 2013-04-12]. Dostupné z:

http://en.wikipedia.org/wiki/Live_action_role-playing_game

MethanCity: Bod obnovy [online]. 2012 [cit. 2013-04-12]. Dostupné z:

<http://www.methancity.cz/>

Odkazy: Organizace. In: LARP.cz: Portál do světa larpu [online]. 2012 [cit. 2013-04-12].

Dostupné z: <http://www.larp.cz/cs/odkazy/organizace>

Prohlášení o využití výsledků bakalářské práce

Prohlašuji, že

- jsem byl seznámen s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. – autorský zákon, zejména § 35 – užití díla v rámci občanských a náboženských obřadů, v rámci školních představení a užití díla školního a §60 – školní dílo;
- beru na vědomí, že Vysoká škola báňská – Technická univerzita Ostrava (dále jen VŠB-TUO) má právo nevýdělečně, ke své vnitřní potřebě, bakalářskou práci užít (§ 35 odst. 3);
- souhlasím s tím, že bakalářská práce bude v elektronické podobě archivována v Ústřední knihovně VŠB-TUO a jeden výtisk bude uložen u vedoucího bakalářské práce. Souhlasím s tím, že bibliografické údaje o bakalářské práci budou zveřejněny v informačním systému VŠB-TUO;
- bylo sjednáno, že s VŠB-TUO, v případě zájmu z její strany, uzavřu licenční smlouvu s oprávněním užít dílo v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- bylo sjednáno, že užít své dílo, bakalářskou práci, nebo poskytnout licenci k jejímu využití mohu jen se souhlasem VŠB-TUO, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly VŠB-TUO na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše)

V Uherském Hradišti dne 26.4.2013.....

David Bořek

.....
jméno a příjmení studenta